UCG

PS3专辑

VOL.11

PS3 SPECIAL

电子音像出版社

PS3专辑 VOL.11

PS3 SPECIAL

封面设计：葛华栋　责任编辑：王伊浩



[特企集结]



[攻略集结]

[信息集结]



[劲作集结]

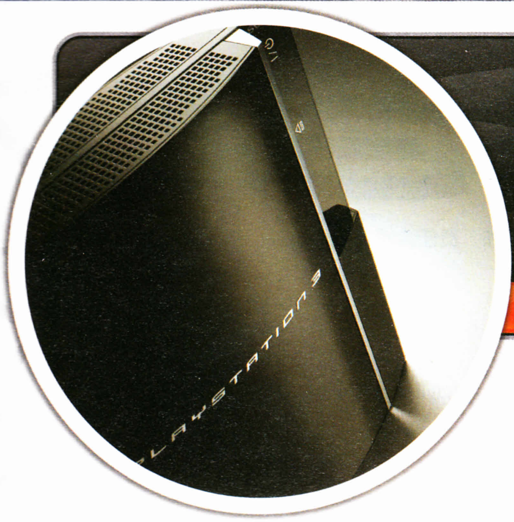






主　　编：胜负师
责任编辑：王伊浩
出版单位：电脑报电子音像出版社
印　　刷：深圳市雅佳图印刷有限公司
发　　行：(0931)8674805
开　　本：16开　212毫米×278毫米
版　　次：2010年10月第一版
印　　次：2010年10月第一次印刷
印　　张：15
印　　数：0001-3500册
字　　数：400千字
出版日期：2010年10月
定　　价：32.00元
ISBN 978-7-89476-521-5

健康游戏忠告 抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。



神机情报站

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

新闻透视

NEWS REVIEW

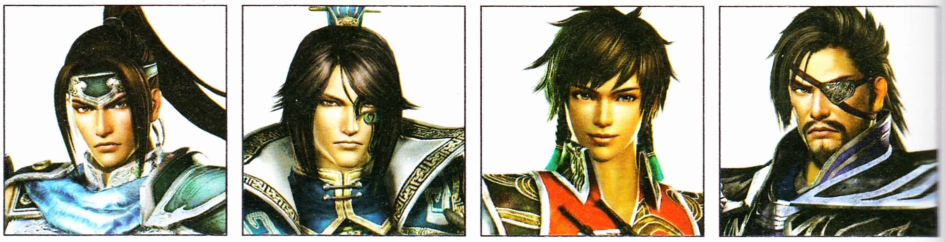
NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

索尼TGS发布会召开，《真·三国无双6》日版PS3独占！

事件回放 SCE在TGS2010展会首日召开了“SCE日本媒体发布会”，介绍了下半财年的发展计划。SCEJ总裁河野弘表示，截至2010年6月，PS3全球累计销量已达3800万台，软件销量达3.1亿套。硬件销量的年增长率高达50%，软件销量也比去年同期提高了约31%。PS3日本销量已经突破500万台。在PS3发售前三年日本销量只有300万台，而《最终幻想XIII》发售的这一年销售了200万台。

SCE将从10月21日开始在日本发售“PlayStation MOVE入门包”，其中包含Move、EyeToy和专用游戏《Beat Sketch》，售价为5980日元。年内将有13家公司的35款游戏陆续发售。Move发售同日将会推出搭载320GB硬盘的白色新版PS3，定价34980日元。3D是PS3的另一个重要战略层面。河野弘预计今年内日本的3D电视普及率可以达到5%，明年可以达到20%。索尼计划财年内全球销售250万台3D电视。



在索尼发布会的最后，Koei Tecmo的铃木亮浩上台，公布了PS3的《真·三国无双6》。可能是因为前作的X360日本销量太糟糕，本作日版现已决定由PS3独占。游戏详情将于10月26日正式公布，目前仅仅公开了本作中一些武将的3D建模图。

背景解析 索尼在今年E3展期间表现不佳，但在8月份的科隆游戏展和9月份的TGS期间都是攻势凌厉，无论是公布的业绩数据，还是大牌新作，都为其赚回了不少面子。软硬件销量的大幅提高使第三方信心大增，尤其是在日本，降价与《最终幻想XIII》发售等多重利好的出现使其真正进入了成熟期。今年TGS期间公布了不少PS3独占日版的第三方游戏，索尼在日本被第三方众星捧月的美好时代即将归来。



PS3推动，索尼走出亏损阴影

事件回放 索尼宣布其上个财季(4月1日~6月30日)实现了257亿日元的净利润，去年同期为亏损371亿日元。季度总销售收入为1.66万亿日元，去年同期为1.56万亿日元。

包含SCE的索尼网络化产品及服务部门该季度销售收入大幅提高了32.4%，达到了3259亿日元。虽然该部门仍然存在38亿日元的亏损，但是比起去年的亏损329亿日元已经可以说是走出了困境。索尼表示，该部门亏损额的大幅收缩主要原因是PS3的市场需求量明显提高，成本也在下降。另外VAIO电脑销量的攀升也是该部门亏损额减低的重要原因。

第一财季PS3的全球销量为240万台，同比提高20万台。PSP同期销量为120万台，PS2为160万台。PS3游戏的季度销量达到了2480万套，PSP为920万套，PS2为160万套。上个财年，索尼顺利完成了1300万台的PS3销量目标，而今年的计划是销售1500万台。但是基于PSP和PS2在上财年的糟糕表现，两部主机的本财年销量目标分别下调到800万台和600万台，比上一财年分别减少190万台和130万台。

背景解析 索尼集团在过去两年持续亏损，除了因为经济危机外，PS3也是罪魁祸首之一。不过在成本大幅降低后，PS3发展的最大障碍逐渐消除，售价的降低促进了销量的节节攀升，同时硬件本身也即将结束亏损，实现盈利。出色的软件销量最令人欣慰，同时也是最大的利润来源。第一财季PS3的软硬件销量比例超过10:1，可见随着大作日益充实，PS3玩家的消费能力正全面释放，对于第三方来说，PS3软件市场将越来越有诱惑力。

庆15周年，《传说》全面转战PS3

事件回放 NBGI于8月3日在东京品川未来研究所总部大楼召开每年一度的“《传说》系列”发布会。在庆祝系列诞生15周年之际，NBGI决定将“《传说》系列”全面转向PS3，在公布《圣恩传说F》的同时，也公布了PS3独占的系列正统最新作。

NBGI取缔役中谷始首先上台发表演讲，他表示目前“《传说》系列”的累计销量已经超过1200万套，是NBGI真正的主力大作。紧接着负责“《传说》系列”的高级经理吉积信上台表示，2009年11月在Wii上推出的《圣恩传说》决定于12月份推出PS3移植版《圣恩传说F》。其中“F”代表发生于“未来”(Future)的新章节。本作不仅画面会全面高清化、增加视觉特效，同时也会增加新服装、新秘奥义和新章节《迈向未来的系谱篇》。这个新篇章以本篇故事完结后半年为背景，在大战之后，回归日常生活的登场角色们将会以更加生活化的服装造型登场。别看只是一个小小的新增章节，其剧情含量之丰富令人吃惊——达到了3本台词本的份量，几乎与游戏本篇的剧本份量相当。

在发布会的最后，NBGI宣布将会在PS3上推出“《传说》系列”的正统新作，作为庆祝15周年的作品。现场仅仅公开了一张设定图，可以感受到本作独特的游戏氛围。本作的人设为《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》的奥村大悟。

另外，为了庆祝系列诞生15周年，NBGI将会推出两本《传说》新书，一本是《传说编年史》，收录了系列历史，包括故事与角色资料。另一本是该系列从2004年至今的关联插画集，预定今年冬季发售。



背景解析 几年来NBGI在Wii和X360上都推出了限期独占的《传说》新作，唯独PS3总是等着移植作品。随着PS3的崛起，新作在PS3上率先推出可以说是理所当然。之前PS3移植版的《薄暮传说》首周销量创下近年来该系列的最高记录，让NBGI喜出望外，同时也证明了《传说》更受PS3玩家的青睐。NBGI借系列诞生15周年的机会，一口气公布两款PS3版新作，可以说是态度鲜明地表示了今后《传说》以PS3为主力平台的立场。毕竟经历了过去十几年，大部分《传说》玩家都是PS系主机的忠实用户。

EA力挺索尼，《质量效应2》投奔PS3！

事件回放 在8月下旬召开的德国科隆游戏展期间，表现最为活跃的当属索尼。欧洲已经是索尼最重要的市场，而作为欧洲第一大游戏盛会的科隆游戏展索尼当然会全力以赴。这次展会爆出的头条新闻之一是《质量效应2》PS3版的公布，这意味着EA对PS3支持程度的强化。EA在其科隆游戏展的新闻发布会中宣布，PS3版《质量效应2》将于2011年1月发售！



PS3版《质量效应2》的出现，是因为EA收购了BioWare才成为可能，不过第一作的发行权因为是属于微软，因而无法推出PS3移植版。因此在EA的声明发布后，微软很快回应说：“《质量效应》原作绝对是X360独占，所以只有X360才能获得完整的《质量效应》体验。”尽管如此，EA表示PS3版《质量效应2》将会增加多个小时的额外游戏内容，这些内容的详情未明，不过EA表示为了让PS3玩家完整了解系列的故事内容，因此一代的故事将以一种自然而然的方式嵌入到《质量效应2》，所以新增内容很可能就是一代故事的精简版。

背景解析 X360早期有不少独占大作，不过后来大多都推出了PS3移植版，坚持独占至今的第三方大作所剩无几，其中《质量效应》就是一个最具标志性的游戏系列，而如今该系列也投靠PS3。对于PS3阵营来说，这起事件最大的意义也许并不是游戏本身，而是它所象征的攻守关系的逆转。早期一直是PS3的独占游戏叛逃到X360，而如今流行的是X360独占游戏往PS3叛逃，说明了PS3在第三方心目中战略地位的提高。未来凡是版权没有掌握在微软手中的第三方游戏都很有可能转向PS3。

《暴雨》获日本游戏大奖新增奖项

事件回放 第14届“日本游戏大奖”颁奖礼在东京游戏展首日召开，本次大奖的一个亮点是新增的“游戏设计师大奖”，这是由日本的著名游戏制作人评选出来的奖项，只要是在日本发行的游戏，不论开发商来自日本还是海外均可。今年担任主评委的是樱井政博，还有包括上田文人、神谷英树等在内的14人。最后评出的得奖作品是PS3的《暴雨》，其得票数是第二名的4倍。

《Wii Sports 运动胜地》和《使命召唤 现代战争2》分别获得了“全球奖”的日本作品类和海外作品类大奖。其他获得优秀奖的作品包括：《闪电十一人2》、《朋友聚集》、《最终幻想XIII》、《猎天使魔女》、《口袋妖怪 心之金·魂之银》、《怪物猎人3 tri》、《Love Plus》和《如龙4》。

“日本游戏大奖 未来作品部分”的颁奖礼在展会最后一天召开，通过观众对183个候选作品进行投票，选出了10款入围作品，分别是：《偶像大师2》、《征服》、《天使之王》、《GT赛车5》、《跳舞进化》、《异说 最终幻想2》、《第二国度》、《最终幻想XIV》、《怪物猎人携带版3rd》和《如龙 终焉》。



背景解析 Capcom的稻船敬二说，日本开发商全都在制作低水平游戏，日本业界已经落后世界5年。无论是在技术还是游戏设计理念方面，日本业界确实已经大大落后于欧美，所以就连日本业界设立的“日本游戏大奖”近年来也杀入了众多欧美作品。《暴雨》开创了电视游戏的叙事新手段，在欧美业界享有盛名，在日本的游戏开发者中也备受推崇。樱井政博作为任天堂的亲密合作伙伴，却对PS3的《暴雨》赞不绝口，索尼鼓励开发者大胆创新的政策获得了业界的一致肯定。

《最终幻想Versus XIII》明年一月亮相



事件回放 今年TGS展期间，网上泄漏了《最终幻想Versus XIII》和《Agito XIII》的内部偷拍视频，但是在TGS现场这两款大作并未现身。TGS之后Square Enix发表声明，表示将会在2011年1月11日召开“新水晶神话发布会”，届时玩家才会看到《最终幻想Versus XIII》的真正面貌。

野村哲也表示，一直以来《最终幻想Versus XIII》都是以CG动画示人，目前该作团队正全力以赴，希望尽快将实际游戏画面呈现给公众。野村哲也还表示在这次发布会中还有这两款游戏之外的其他作品，SE准备了不少的惊喜。

背景解析 “《最终幻想》系列”的宣传周期至少一年，如果《最终幻想Versus XIII》明年1月才公开“真正面貌”，那么等到发售时，可能已经是2012年了。《最终幻想Versus XIII》从公布到发售，总共历时6年，如此漫长的周期在《FF》历史上前所未有，希望成品能对得起玩家的长期等待。另外，几年前就有消息说“新水晶传说”还有两款游戏尚未公布，其中是否会有PS3版新作呢？

索尼称霸科隆游戏展官方大奖

事件回放 与E3展一样，科隆游戏展也有一个权威的官方评奖活动，奖项也叫“游戏批评家大奖”，同样是由众多著名媒体的编辑评选而出。今年的科隆游戏展游戏批评家大奖共设7个奖项，惟一一个夺得双料大奖的是《GT赛车5》，这也说明了作为名车国度的德国，在赛车游戏方面的热衷。索尼不仅在今年科隆游戏展上表现出色，而且也是大奖评选中的最大赢家。在E3展期间反响平庸的Move手柄获得了本次展会的最佳硬件奖。



展会最佳大奖：GT赛车5(SCE)

最佳硬件奖：PlayStation Move(SCE)

最佳家用机游戏：GT赛车5(SCE)

最佳掌机/手机游戏：超级涂鸦小子(WBIE)

最佳网络游戏：激战2(NCsoft)

最佳PC游戏：孤岛危机2(EA/Crytek)

最佳家庭娱乐游戏：星之卡比 毛线史诗(Nintendo)

背景解析 PS系主机在欧洲的强势地位表现在多个方面，不仅PS3在欧洲的销量长期保持在X360之上，而且索尼在欧洲拥有多家具有顶尖实力的开发商，在欧洲已经形成了成熟的游戏研发基地，对于欧洲玩家的喜好也更为了解，这是SCE作品更符合欧洲人口味的主要原因。近年来SCE的作品在欧洲频繁拿奖，之前的《未知海域2》和《小小大星球》拿奖拿到手软，现在轮到了向来以欧洲为主要市场的《GT赛车5》。在美国评价不高的PS Move也在欧洲大受欢迎，这也许是因为有EyeToy在前，欧洲人民对这种游戏玩法更容易接受。

SE跨国联合开发神秘大作，新引擎露面

事件回放 日本的游戏开发者会议CEDEC期间，Square Enix的盐川洋介与松泽雄生透露，他们正在与美国的开发团队合作制作一款未公布的新作。盐川是《异说 最终幻想》的导演，而松泽雄生是《最终幻想XIII》的插画师。据二人透露，这款游戏是一个大规模的项目，是面向海外核心玩家的顶尖大作。盐川担任本作的创意总监，而松泽担任插画家。



从二人演讲中透露的信息，SE与北美团队合作的这款游戏开发至今已有一年半，其中包括半年的概念规划阶段，还有一段15分钟的游戏片段总共制作了半年，目前游戏已处于全面制作阶段。初期原本是打算制作一款美式真实型游戏，围绕硬汉、力量、枪械等主题。但是开发中途反而是美国的合作伙伴提出改走幻想风格，而最后得出的结论是开发一款带有幻想元素，却又令人感觉真实可信的游戏。

另外SE的桥本善久在CEDEC会议期间透露，SE的新一代引擎“Luminous”已经在开发中，该项目的主力程序师是岩崎浩。该引擎的目标是“真正达到世界顶尖水平”，将会融合Eidos的引擎技术。

背景解析 SE巨资研发的“白色引擎”(后更名为“水晶工具”)迄今为止仅在《最终幻想XIII》这一款游戏上使用，开发中的作品还有一个《最终幻想Versus XIII》，而除此之外就没有其他新作信息了。白色引擎主要是为RPG开发的高清引擎，但次世代RPG开发成本高昂，所以能用上该引擎的项目不多。这款与Eidos合作开发的新引擎可能会面向更适应欧美需求的游戏类型，不过同时也间接预示着未来SE的高清RPG大作数量可能非常有限。

《铁拳对街头霸王》画面公布，《铁拳TT2》开发中

新闻回放 在德国科隆游戏展期间，NBGI基于《铁拳》系统制作的《铁拳对街头霸王》公布了初步信息。《街头霸王4》制作人小野义德与《铁拳》制作人原田胜弘在科隆游戏展的特别活动中出现。在一个内部会议中，原田胜弘介绍了《铁拳》风格的隆3D建模图。这个只是初期的建模图片，在光影效果乃至服装方面都还没做好，不过面部细节已经非常到位。不过《铁拳对街头霸王》的发售时间距离现在估计还有好几年，因为原田胜弘的团队目前正在开发《铁拳TT2》，而《铁拳对街头霸王》的发售时间将会在该作之后。



▲《铁拳对街头霸王》的人物建模似乎比《铁拳TT2》精细许多。



■《铁拳TT2》将让玩家再次感受组队战的精彩。

在东京游戏展最后一天举办的斗剧大会中，NBGI宣布为了庆祝PS2版《铁拳TT》发售十周年，NBGI将于2011年夏季推出街机版《铁拳TT2》(Tekken Tag Tournament 2)！

NBGI在现场公布了一段影像，开始时看起来只不过是《铁拳6》的一场普通比赛，突然风间飞鸟加入战局，这时观众们意识到一款组对战的《铁拳》新作终于诞生，台下响起一片热烈的欢呼。

背景解析 NBGI每年发行的游戏数量众多，但平均销量都不是很高。《铁拳6》是NBGI在高清主机上销量最高的游戏，虽然与PS时代的巅峰期相比还有很大差距，不过《铁拳》这个牌子依然是金光闪闪。目前《铁拳TT2》确认的只有街机版，不过按照该系列的惯例，PS3移植版的出现只不过是时间问题。另外从目前公布的情报来看本作似乎沿用了《铁拳6》的引擎，希望NBGI能对该引擎大幅改良，摆脱前作在画面上遭到的恶评。

《永远的毁灭公爵》再次重见天日

新闻回放 最近在西雅图召开的PAX展会期间，Gearbox公司宣布他们已经接手《永远的毁灭公爵》，而且首次向外界提供了该作的试玩版，并宣布游戏将于2011年发售。这成为PAX2010的爆炸性话题。



Gearbox透露，去年底他们就已经接手《永远的毁灭公爵》，在3D Realms已有的工作成果基础之上进行开发。游戏将一如既往地保持"公爵风格"，试玩版的第一幕居然是让玩家以主视角控制公爵小便。在之后的战斗场面中可以看到相当火爆的画面，与巨怪战斗时充满暴力感。另外一个关卡中，公爵驾驶着沙丘越野车在峡谷间疾驰。此外还有一个恶搞的剧情片段：公爵拿着X360的手柄玩游戏(几个主要按键被改为D.U.K.E)，旁边有两个身材火辣的女人，一个女人问他："这游戏好玩吗？"公爵答道："好是好，但是他妈的晚了12年！"

背景解析 《永远的毁灭公爵》是史上最著名的跳票之王，从1997年公布至今，已经有13年的时间。在欧美游戏圈，《永远的毁灭公爵》早已成为业界最大的笑话，有人认为当该作发售时，人类可能已经移民火星。去年开发商3D Realms破产，人们都以为《永远的毁灭公爵》从此将彻底消失。但是事实证明有关注度就有商业价值，掌握《永远的毁灭公爵》版权的Take-Two岂能让这么一个大名鼎鼎的牌子埋没？希望更换开发商之后，《永远的毁灭公爵》能从此摆脱跳票的诅咒。

新品亮相 | GAME DEBUT

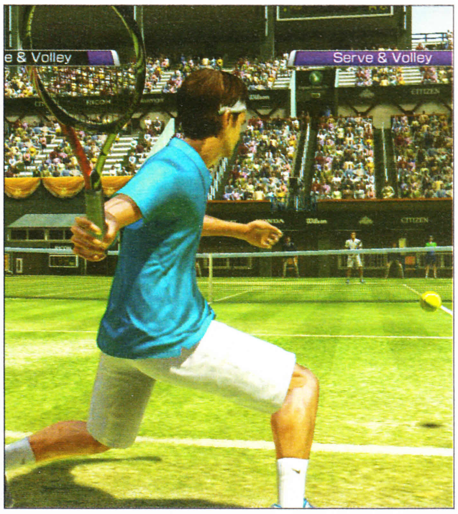
NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

特别篇 日本独占力量

VR网球4

发行商 | SEGA **发售时间** | 2011年夏季

一直对索尼大力支持的世嘉宣布将推出PS3限期独占的《VR网球4》。本作将会兼容PS Move体感操作方式，而且对应3D立体显示模式。本作是由日本《VR网球》一代原班人马打造。游戏中用Move手柄模拟挥拍动作即可，Move手柄能够很好地侦测玩家挥拍的力度。本作可以不需要使用导航手柄，因此无需控制球员移动，游戏会自动使其移动到可击球范围之内，在发球或接球时，将会进入第一人称视点，画面中只有球拍，让玩家更精准地模拟挥拍动作。



仁王

发行商 | Koei Tecmo　发售时间 | 未定

Koei Tecmo在TGS期间召开发布会，为PS3玩家带来一个大惊喜：早在2004年就已经宣布制作的PS3独占游戏《仁王》宣告复活。该作是根据黑泽明遗稿改编的动作游戏，主角是活跃于战国时代的金发洋武士。令人意外的是本作不再由Koei方面的团队制作，而是交给了Team Ninja。Team Ninja负责人早矢仕洋介表示该作项目是从去年4月开始恢复制作的。Koei创始人襟川阳一仍然会担任本作的监制。



黑暗计划

发行商 | NBGI　发售时间 | 未定

Fromsoftware的PS3独占游戏《恶魔之魂》在美国发售后成为一匹超级黑马，续作自然不可避免。在索尼的TGS2010发布会中，终于公布了一款精神上的续作，其暂定名为《黑暗计划》(Project Dark)，本作虽然是PS3/X360跨平台游戏，但日版仍然是PS3独占。本作的发行商是曾经负责《恶魔之魂》欧版发行的NBGI。Fromsoftware表示将于2011年初公布详情。



东京丛林

发行商 | SCE　发售时间 | 未定

SCE的另类新作《东京丛林》(Tokyo Jungle)故事发生在20XX年，地球上的人类突然全部消失，东京那样的大都市变成了动物的天下。游戏分为剧情模式和多人生存模式，剧情模式分为一系列的任务，每个任务就是控制一种动物完成一种目标。随着游戏的进行，玩家将会知道为何人类突然消失，以及在此事件背后更危险的秘密，比如恐龙为何会出现在城市街头。

在多人生存模式中，玩家可以自由选择一种动物。本作收录了50多个物种，共80多种动物类型。游戏的目标就是活得越久越好。东京丛林里危机四伏，如果你选择的是农场的小鸡，也许会碰到觅食的老虎，你要在如此危险的环境中求生，利用各种动物的自然能力，比如速度、跳跃、呼唤同伴等。



魔界战记4

发行商 | 日本一
发售时间 | 2011年2月4日

以其充实的系统与无厘头的剧情而深受玩家喜爱的“《魔界战记》系列”将会在PS3上推出正统续作，与前作时隔三年，这次的剧情为完全原创。游戏主角是吸血鬼瓦尔巴特兹、狼人芬里特以及戴着普利尼帽子的少女风祭，他们都是来自地狱，而地狱相当于魔界的刑务所。看透魔界与人间昏庸与腐朽，被打入地狱的瓦尔巴特兹决心颠覆这一切。本作增加了网络模式，可以统领大军攻占他们的魔界。此外本作还加入了组建内阁以及实施政权统治的新要素。

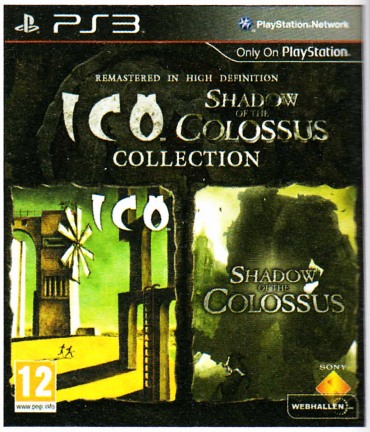


ICO&汪达与巨像

发行商 | SCE

发售时间 | 2011年夏季

传闻已久的Team ICO两款经典名作高清重制版终于在TGS期间得到确认，不过《ICO》与《汪达的巨像》将单独发售还是以合集方式推出目前还没有定论。欧洲零售商泄露了两款游戏合集的封面，不过根据日本媒体的报道，日版将会是两款游戏单独发售。这两款游戏不仅会高清化，而且会对应奖杯。上田文人透露，他们本来还为重制版准备了3D模式。



二之国 白色圣灰的女王

发行商 | Level-5　发售时间 | 2011年

Level-5与吉卜力工作室合作的这款RPG大作确认登陆PS3后不久，就在TGS上直接提供了试玩版，可见游戏的开发度并不低。Level-5在卡通渲染技术方面的出色实力让玩家仿佛置身于吉卜力工作室的动画电影之中，由于角色在画面中的比例比一般RPG大很多，镜头运用也非常灵活，所以给人以更强的电影感。游戏采用了可见式遇敌方式，战斗时可以在主角奥利弗和宠物之间切换操作，可以操作奥利弗移动和选择行动指令，对宠物则是以战术指挥为主。



新闻大杂烩 VARIETY NEWS

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

数字串烧

1130美元 PS2在发售9年后，于去年正式被索尼引入巴西。官方定价折算下来大约是461美元，巴西游戏产品的价格之昂贵可见一斑。而在行货PS2于巴西上市一年后，行货PS3也随之上市，售价自然不菲。最近在巴西正式上市的120GB版PS3售价高达1130美元，而且这个价格已经比原计划低了278美元。目前在巴西市场上流通的非官方进口版PS3(120GB)定价为734美元。

330万 NBGI宣布《铁拳6》全球累计销量已经达到330万套，其中在6月30日的财季内销售了100万套。由于《铁拳6》的热销，Bandai Namco集团该财季销售收入同比增长8%，达到819亿日元。虽然仍然有16亿日元的净亏损，不过去年同期亏损为28亿日元。Bandai Namco预计本财季将会扭亏为盈，全年预计会有45亿日元的净利润，收入预计增长6%，达到4000亿日元。上个财年Bandai Namco为亏损299亿日元。

207647 今年东京游戏展的观众数量创下历史新高，达到20万7647人，是TGS历史上首次突破20万观众。按照日期划分，第一天商业日为24764人，第二个商业日为24229人，公众日首天达到81469人，第二天也有77185人。明年的TGS已经确定将于9月15～18日在幕张会展中心举办。



流言蜚语

布拉德·皮特出演《荒野大救赎》?

Take-Two透露目前正准备将《荒野大救赎》改编为电影，而且这将会是一部“融合一些现代感和史诗般西部大片”。据好莱坞方面报道，制片方正邀请布拉德·皮特出演主角John Marston。不管这则消息是真是假，可以肯定Take-Two正准备大力发展《荒野大救赎》这个品牌。Take-Two表示该作全球出货量已经达到690万套，Take-Two的财季营业额因而达到3.5亿美元，是去年同期的3.6倍。而且从亏损5650万美元转为盈利590万美元。Take-Two主席Strauss Zelnick表示，今年很可能成为十年来Take-Two第一次没有依靠《GTA》而实现全年盈利的财年。



横行霸道V 好莱坞?

近期根据国外多个不同来源的报道称，《横行霸道V》的舞台很可能将会是好莱坞，或者至少是以好莱坞为灵感。几乎可以确定的是，Rockstar目前正在对好莱坞一带进行深入的考察研究。在PS2的《横行霸道 圣安德里亚斯》中，就有部分地区是根据好莱坞制作的，之前也有传闻说《横行霸道》新作可能会重返罪恶都市或者圣安德里亚斯。

神机短消息

■Crytek创始人Cervat Yerli透露他们曾与索尼探讨开发一个PS3独占大作，可惜没有实现，不过Crytek仍然希望未来该项目被重新提出。

■去年E3展期间《无名英雄2》主角柯尔阳光男孩般的新形象公布后遭到玩家强烈反对，夏季的Comic-Con漫展期间，Sucker Punch宣布已经将柯尔改回前作中的样子。



■《使命召唤 现代战争2》总投资额达2亿美元(含开发、生产、宣传等所有费用)，而据Activision Blizzard确认，《使命召唤 黑暗行动》的投资额再次创下新记录，具体数字未透露。

■SCE美国分公司宣布，已经在日本发售的160GB薄版PS3将于今年秋季在美国上市，定价为300美元，美版为黑色款式。同时还将推出一款320GB薄版PS3，将会与Move手柄以及一套《体育冠军》同捆发售，定价为400美元。



■Warren Spector表示《经典米奇》是一款针对体感特性制作的游戏，原本不可能在高清主机上推出，但是随着Move的发售，跨平台已成为可能。

■Index Holdings公司宣布将其旗下的Atlus解散重组，进行机构改革之后的Atlus将不再是一家独立运作的公司实体，而是处于Index的直接掌控之下。Atlus自己拥有的发行部门以及海外分公司是否会被取消目前未知，不过可以确定的是Atlus这个商标会继续存在。

■十年前在DC上发售的《梦幻之星Online》是家用机MMORPG的奠基之作，为了纪念该作诞生十周年，世嘉决定在PC上推出《梦幻之星Online2》，预定于2011年推出，至于是否有家用机版发行计划目前并未确认。世嘉表示本作是为《梦幻之星》开启新十年的承前启后之作。此外，PSP的《梦幻之星携带版2 无限》确定将于2011年2月24日发售。

PHANTASY STAR ONLINE 2

ファンタシースターオンライン

■今年的PlayStation Award将会在12月3日PS的生日当天举办，SCE已经迫不及待地开放了倒计时网站。同时倒计时网站也提供了玩家投票功能，颁奖礼召开时计划将进行在线直播。



■Capcom首席制作人稻船敬二透露，《生化危机6》的消息很快就会公开，他还表示《鬼泣5》将会更贴近欧美玩家。

■THQ透露，板垣伴信的英灵殿工作室正在开发的《恶魔三全音》(Devil's Third)可能要到2013年第一季度才会上市。





命运的转折

PlayStation阵营里的氛围正在悄然改变。从SCE高层接受记者采访时态度的细微改变就可以感觉到PS3的复苏。无论是过去还是现在，每次接受外界访问，他们都会乐观地描绘PS3光明的前景。然而过去在他们的语气中，更多的是例行公事的公关说辞，在非正式的私下闲聊时，他们会不自觉地流露出对现状的担忧与苦恼。2010年后，他们还是乐观地描绘PS3的前景，而在他们谈论的依据中，有了更多的“现在”。他们的底气更足，言谈间可以感受到他们从内心流露出的自信。PS3已经造成了无法挽回的损失，但这一切已成往事，PS3已经走出亏损泥沼，正在产生利润。

文 Lancer 编 星夜 美编 一刀

轻身上阵

索尼集团与SCE三个月一小改，五个月一大改，改革到现在已基本定型。

CRITICISM OF PLAYSTATION 3

在过去12个月，SCE如沐春风。PS3软件销量同比增长38%，硬件销量增长57%。PS3的全球装机量正在迅速追赶X360，逼近4000万台。这是平井一夫自4年前接掌SCE以来心情最舒畅的一段时光。降价是PS3局面扭转的根本原因，而在经营层面，平井一夫为SCE集团带来的“国际主义”思想也使SCE更适应当前的业界环境。平井一夫说：“过去我们总认为在日本适用的战略一定适用于世界其他地方。当时日本市场处于绝对主导，所以可以那么做，而现在日本市场只占到我们业务20～25%的比例，我们已经是一个海外为主导的公司。”平井一夫为SCEI带来的是美国的运营模式，自从他上台以来，已经无声无息对SCEI进行了多次改革——就在TGS召开的两个月前，SCEI进行了又一次改革，将公司划分为家用机、掌机和周边三大部门，其商业决策更具国际化色彩。过去SCEI虽然名义上是整个SCE集团的总部，但盈亏平衡表一直仅核算日本地区，其他各地区分别核算，到年底再全部相加得出一个综合数字。今年7月份开始，SCEI成立三大部门之后，各部门负责人统筹其所辖主机所有地区的盈亏平衡表，以全球视野掌控全局。

经常出席SCE媒体招待会的记者会发现，这几年SCEI与SCEJ不断有新面孔出现。2008年初SCE召开PSP-3000新闻发布会，在台上拿着PSP-3000笑容灿烂的是一副陌生面孔，人们通过司仪才知道这位洋人叫肖恩·雷登，是SCEJ的新总裁。两年后SCEI召开TGS新闻发布会，出现在台上的又是另外一副陌生面孔。没做出什么政绩，还没来得及被人们记住的肖恩·雷登不知所踪，又有一位叫做河野弘的陌生人士以SCEJ总裁的身分出现在大家面前。看来单纯起用洋面孔也无法为集团增添国际色彩，SCEJ总裁这个职位需要不断与日本第三方打交道，由洋人掌管多有不便，还是河野弘那样的本国人士便于开展业务合作。频繁换帅是企业经营压力大、处境艰难的表现，要扛住每年上千亿日元的亏损，需要异于常人的非凡毅力。乐观如平井一夫，也在这令人窒息的压力中从发福的幸福中年模样变成两鬓苍苍、身材瘦削的憔悴模样。几年来，索尼集团与SCE是三个月一小改，五个月一大改，改革到现在已基本定型。只要能实现霍华德·斯金格爵士定下的盈利目标，SCE将会在目前的结构格局中稳步向前。

今年7月SCEI内部三大部门的重组只是其金蝉脱壳计划中的一个附带环节。SCE已经给索尼集团造成无法弥补的巨额亏损，如果它是一个公司实体，早已因为数千亿日元的亏损而倒闭。索尼出于集团的战略需要保住了SCE，同时因为PS3在未来集团战略中的重要性而继续加码。为使其抛开债务枷锁轻身上阵，索尼先将SCE解体，将其网络、移动等部门剥离的同时，脱离了债务泥沼，成立了崭新的SCE。索尼集团为SCE切掉毒瘤的同时，再次将PS3捧到集团跨部门合作的核心，在斯金格所描绘的3D计划里，PS3再次扮演穿针引线的作用。为了提高3D和Move在PS3整体战略中的重要性，SCE专门成立了一个与家用机和掌机部门一样重要的周边部门，专门负责PS3新功能特性的拓展。

不断推出新周边，为主机赋予新功能，不断保持主机的活力，这是索尼从Wii平衡板等周边产品身上学到的经验。索尼在PS3发售后就不断通过固件更新为玩家带来新功能，而这一切都比不上一款新控制器所产生的话题性与新鲜感。周边产品不仅是一种新的收入来源，也是为主机赋予年轻活力的秘诀。在现阶段大力宣传的3D与Move之后，索尼可以根据潮流趋势随时为PS3增加新功能，SCE周边部门的成立目的，就是像任天堂的情报开发本部一样，不断发现新型操作界面。


■SCEJ前任总裁肖恩·雷登。


■SCEJ现任总裁河野弘。

第三方归来

未来我们回顾现在时，将发现这是一个最重要的转折点。

CRITICISM OF PLAYSTATION 3

SCEI接连不断进行大改革的同时，欧洲的SCEE也经历了暴风骤雨式的连番改革。大卫·里夫在PS3的高度压力中辞职，而代替其位的安德鲁·豪斯幸运地赶上了PS3苦尽甘来的美好时光。安德鲁·豪斯说："过去一年是一个转折点，未来我们回顾现在时，将发现这是一个最重要的转折点。"

比起充满无力感的E3 2010展前发布会，德国科隆游戏展的索尼发布会可谓高潮迭起。《GT赛车5》发售日公布，《抵抗3》、《瑞奇与叮当 四位一体》公布，世嘉恩赐了一款PS3独占的《VR网球4》，EA更是将X360标志性独占大作之一的《质量效应2》移植给了PS3，善于羞辱索尼的微软也总算受了一次屈辱。

EA与SCE是一对难兄难弟。虽然EA是一位坚决的跨平台拥护者，但在战略姿态上，从2005年5月PS3公布开始，EA的原则是以PS3为中心。即使在PS3最艰难的2008年，EA仍对之百般呵护，率先将游戏开发的主导平台从X360转为PS3。当X360销量保持在PS3的两倍以上时，EA总裁里奇蒂耶罗仍然对媒体说，PS3的累计销量最终将超过X360。不幸的是，EA与SCE一样被业界乱流卷入了亏损的漩涡，在2008财年亏损额超过10亿美元，创造了第三方游戏发行商净亏损额的最高纪录。EA也和SCE一样被夺去了龙头地位，被咄咄逼人的Activision Blizzard抢去了大量市场份额。当PS3走出困境，EA也恢复了元气。根据8月初EA发布的财报，今年第一财季，EA高清游戏销售额达11亿美元，同比提高14%，其中PS3软件销量同比提高了40%。里奇蒂耶罗说："本季度的出色表现完全得益于PS3，在其诱人的价位上，软硬件销量都实现了戏剧性地增长。"

EA与SCE的相似之处还在于欧洲市场。PS3在美国至今无法击败身为地头蛇的X360，但在欧洲早已夺取主动。而EA在美国输给了Activision Blizzard，但在欧洲的第三方老大地位至今无人能够取代。《FIFA》与《极品飞车》这两大系列在欧洲地位超然，其中《FIFA》具有单作近千万套销量的实力。去年发售的《FIFA10》5大机种销量超过950万，其中PS3版销量350万套，已成为5大机种中销量最高的版本，比X360版高80万套。在欧洲战场上的共同利益让EA与SCE走到了一起。EA在今年E3展期间公布了多项PS3独占计划，包括《荣誉勋章》的独占多人游戏地图，以及PS3独占的《荣誉勋章 前线》高清重制版；另外还有《死亡空间 血统》的PS3独占重制版。EA首席运营官约翰·夏伯特说："在15年前，EA就已经通过PS和索尼的命运绑在了一起。后来的日子里我们一起成长，已经成长为游戏产业乃至娱乐业中最坚固的关系。"

夏伯特发现如今PS3最大的问题是在游戏店里经常找不到，因为脱销现象已经开始光顾PS3。今年2月，SCEA公关部主管Patrick Seybold说，索尼正竭尽所能满足市场需求量，但并不能保证所有玩家都能在当地零售店里买到PS3。GameStop规定必须预付25美元以上的保证金才接受玩家预订。对于PS3的复苏速度，索尼也没有充分的准备，以至于产能吃紧、供货不足。这是7月份之后PS3在新版X360的凌厉攻势下销量再次落后的原因之一。



■试图挑战《现代战争》的《荣誉勋章》将以PS3为主要平台。

PS3从积压到走俏的转变第三方们看在眼里，启动PS3独占计划的不止EA，育碧与Take-Two也在E3展期间公布了《刺客信条 兄弟会》和《黑手党II》的PS3版独占内容，微软的坚决支持者Valve宣布《入口2》从X360独占改为跨平台，且"PS3版将会是最佳版本"。X360又一个独占大作系列《求生之路》未来的PS3跨平台成为可能。蓝光的大容量优势正在从口号变为事实，SCEA发行商关系部副总裁Rob Dyer表示，根据索尼的统计监测，利用容量优势添加额外内容，可使PS3版销量明显提升。消费者更乐于购买能塞满整张蓝光碟的游戏，这样会让他们感觉更物有所值。



■"《质量效应》系列"过去几乎被认为是微软的第一方游戏。

也有一些独占内容是PS2时代的遗物。早期主机战争局势不明朗时，第三方习惯性地认为未来仍是PS3的天下，于是初期投入开发的第三方游戏中，PS3独占项目占了相当大的比例。这些独占游戏在开发中途纷纷转为跨平台，但其中不少作品存在合同约束，也有一些存在非正式协议，从独占改为跨平台的后果是第三方必须向索尼提供其他形式的补偿。摩根证券分析家迈克尔·派屈特透露，Rockstar的PS3独占超大作《Agent》就是为《横行霸道IV》跨平台而提供给索尼的补偿。

Wii软硬件销量的大跌也间接促成了PS3项目数量与独占内容的增加，大量Wii项目计划被取消，闲置的资源被转移到市场份额增长最快的PS3。Move的游戏操作特性更让Wii项目组的开发人员如鱼得水，原本为遥控器手柄构思的创意被转给了Move。通过独有的硬件功能获得独占内容是索尼的新战略思想，或许也是周边部门成立的目的之一。Move手柄使Wii独占体感游戏的PS3移植成为可能，而摄像头功能可使PS3获得Wii无法实现的游戏内容。索尼重点推进PS3的3D功能，不仅是希望3D游戏推动3D电视等关联产品的销售，同时也能让PS3的跨平台游戏拥有X360版缺乏的3D模式。不断为PS3开发新功能，就为独占内容创造了生长的土壤。

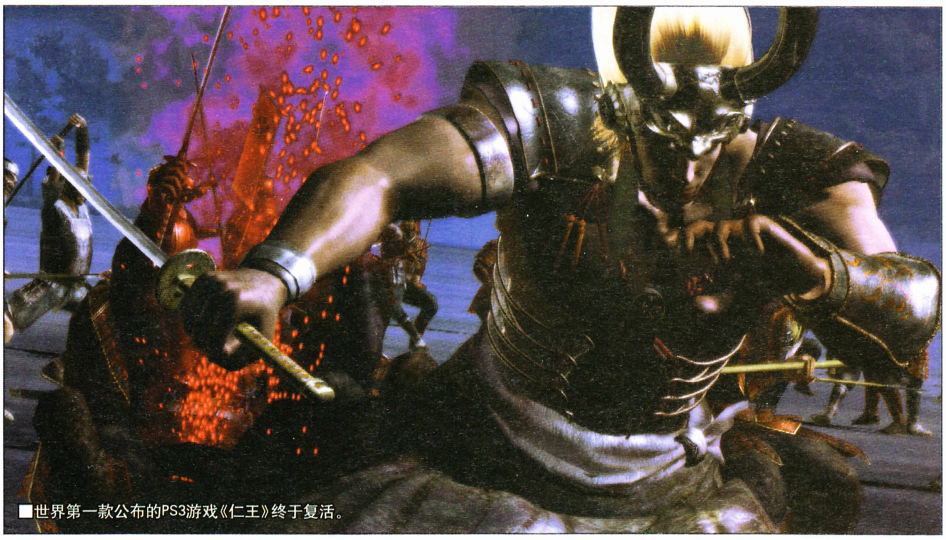
本土力量

PS3几乎成为日本第三方在本土家用机战场上的惟一选择。

CRITICISM OF PLAYSTATION 3

今年第一财季，索尼集团实现运营利润670亿日元、净利润257亿日元，去年同期为亏损371亿日元。索尼从谷底反弹的速度完全超出分析家的预测。在财报公布前，分析家估算的平均值为亏损130亿日元。ING日本基金投资公司认为，索尼业绩如此大幅度超出预期的主要原因是中国和南美洲的强劲需求，几个主要发展中国家的经济增长速度与电子产品消费需求令世界瞩目。"SONY"作为一个在发展中国家地位超然的知名品牌，深受市场追捧。索尼的液晶电视与PS3过去是索尼集团亏损的罪魁祸首，却成为第一财季利润大增的主要原因。财报发布后，索尼同时将全年净盈利预期从500亿日元上调到600亿日元。与此同时，任天堂也发布了第一财季季报——该季度任天堂出现5年来首次亏损，从去年同期的盈利423亿日元转为亏损252亿日元。任天堂表示日元持续升值是亏损的罪魁祸首，由于海外营业额占86.5%，导致其外汇损失高达705亿日元。任天堂似乎是有意夸大了外汇损失的影响，其季度销售额不到1900亿日元，如何造成高达705亿日元的外汇损失？相比之下，索尼集团的海外营业额同样占到8成以上，季度销售额高达1.66万亿日元，而外汇损失不过138亿日元。

汇率问题与市场疲软的双重煎熬使风光了5年的任天堂陷入苦战。任天堂的掌机业务依然强势，但Wii的市场已露崩坏迹象。业界本来期待着任天堂在E3展中公布Wii的新硬件，像Wii平衡板一样重新创造消费者需求。然而那款神秘的Wii生命力感应器不见踪影，任天堂公布了多款Wii的第一方强势大作，但这一切对第三方的信心复苏毫无裨益。夏季之后任天堂战略重心明显向3DS转移，Wii的市场宣传与硬件


■世界第一款公布的PS3游戏《仁王》终于复活。

促销乏力，业界传闻Wii命不久矣，3DS之后紧随而来的将会是Wii2。

Wii发售后的风光场面让整个业界趋之若骛，误以为Wii即将重复NDS的成功。第三方的信心在2008年末《勇者斗恶龙X》公布之时达到了顶点，但随后就从顶部突然跌至谷底。2009上半年Wii日本销量下跌50%，而PS3提升70%，Wii销量全面落后于PS3。所谓树倒猢狲散，很多第三方大作刚刚启动就被迫下马，已箭在弦上来不及撤走的游戏都开始寻求跨平台到PS3的可能性。2009下半年Wii通过降价5000日元，销量重新超越PS3，而2010年后，节日与降价效应逐渐散去，Wii的销量又跌到降价之前的水平，PS3又一次成为日本最畅销的家用机。经过此番较量，日本第三方基本认同了PS3软件市场更具发展价值的事实。

日本将最终成为PS3的独占内容大本营，Wii市场雪崩、微软银弹攻势全面落败后，PS3几乎成为日本第三方在本土家用机战场上的惟一选择。从今年8月份开始，PS3日本独占大作汹涌出击，NBGI盛大召开《传说》15周年发布会，确立了今后以PS3为主力的发展策略；Koei Tecmo公布了PS3日本独占的《真·三国无双6》和《仁王》；世嘉的《如龙 终焉》继续走PS3独占之路；Level-5的《二之国 白色圣灰的女王》开发阵容华丽无比，有望成为高清平台上标志性的RPG巨作。日系家用机游戏的全面PS3化正在形成一个新潮流，除了传统的核心向游戏外，Move发售后第三方的休闲游戏也有逐步转向PS3的趋势。日本第三方的技术力有限，为了提高他们对PS3的热情，SCE提供了全方位的技术援助。吉田修平担任SCE全球工作室总裁后，强化了对日本的技术提携，将SCE内部使用的引擎向第三方全面开放。SCEJ表面上碌碌无为，开发的PS3游戏数量寥寥无几，偶尔开发的几部作品也都是小品级游戏。实际上SCEJ除了分身照料PSP外，也承担了很大部分的底层开发工作，例如素材库和常用开发工具。此外，SCE全球工作室调派了欧洲和美国最优秀的工程师，开发最强大的引擎技术供第三方使用。PS3游戏开发难度过高的噩梦已成为历史，第三方开始看到PS3的潜能，并意识到充分发挥PS3潜能的游戏很容易成为业界焦点。索尼的技术支持是日本第三方追上世界顶尖开发商的希望。

今年2月《华尔街日报》报道PS3硬件仍然存在6%的亏损，也就是说一部零售价300美元的标准型号PS3，索尼的亏损额为18美元左右，至少需要2张游戏的权利金才能收回成本。当时索尼首席财务官大根田伸行表示，在2011年3月之前，PS3的成本将再降低15%。今年6月末，吉田修平在IGN采访中透露，PS3硬件已经达到盈亏平衡阶段。在不降价的前提下，今后PS3生产工艺的进一步改进将使其正式进入盈利阶段。PS3已经从SCE的最大亏损源变成最大盈利来源，今年PS3的软件权利金收入有望达到10亿美元，SCE整体的扭亏为盈已胜券在握。

苦尽甘来

那时，PS3的生命周期刚刚走完一半。4年的耕耘，换来的是6年的收获。

CRITICISM OF PLAYSTATION 3

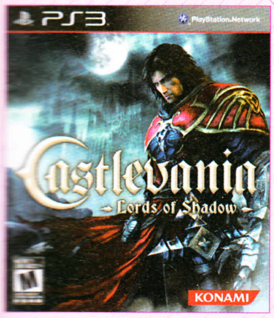
9月份之后，PS3全球范围销量再度落后于X360。新机型发售、高性价比的4GB版推出，以及《光环 致远星》的巨作效应使X360风光八面，而PS3再次销量垫底，让人担忧索尼可能会再输一次年末商战。不过近期PS3的垫底与往年大有不同，索尼近期并未拿出任何大作与降价措施对抗微软，吉田修平已明确表示“今年PS3不大可能降价”。对于PS3，这是一场以保证盈利为前提的秋冬商战，同时在缺乏利好刺激的环境下，PS3的全球周销量能够与Wii保持在极为接近的水平，这说明PS3已经在全球舞台上具备与Wii相当的基础实力。Move发售当周，PS3的全球销量甚至超越了Wii。10月份之后，X360的利好出尽，三大主机的销量差距可能会进一步缩小，次世代战争爆发4年来最势均力敌的胶着期即将到来。

2010年末商战可能会成为首次Wii全面落败的一年。Wii的年末新作发售计划稍显薄弱，虽然有《经典米奇》、《超级大金刚归来》、《007 黄金眼》等高关注度大作，但缺乏去年《新超级马里奥兄弟Wii》、《Wii Fit Plus》那样的决定性大作。在其新作阵容中过于注重核心玩家的需要，缺少能拓展新用户层的休闲大作。索尼卖力推销的Move和微软视为新主机的Kinect将趁虚而入，夺取Wii的蓝色海域。微软已经把X360下半生的命运押在Kinect身上，但售价问题始终是一团无法抹去的阴影。《光环 致远星》的热力散发完毕之后，X360的独占大作只剩下《神鬼寓言III》。PS3的年末独占大作也不多，但是能以一敌十，《GT赛车5》在核心玩家与轻度用户中都将形成社会现象。《GT赛车5》创下了赛车游戏的内容含量之最，今年科隆游戏展期间被多家欧洲媒体赞誉为“终极赛车游戏”。《光环 致远星》与《GT赛车5》都是准千万级大作，但前者的硬件销量推动力远不及后者，几乎所有《光环》玩家都早已拥有X360，而只等《GT赛车5》发售才买PS3的轻度玩家大有人在。《GT赛车5》同时代表了当前3D游戏的最高水准，将成为索尼集团3D战略的催化剂。

平井一夫说，到8月末为止，PS3的销售情况大大高于原定计划，今年1500万台的销售目标已十拿九稳。不管年末商战胜败如何，这个销售目标的实现已是PS3最大的胜利。按照目前PS3的生产成本缩减速度，到下个财年PS3必迎来新一轮降价，并同时保持硬件盈利。PS3的日系独占大作阵容也将于下个财年陆续登场，更低的售价与更强悍的游戏阵容意味着更高的主机销量，下个财年PS3销量或许有望问鼎2000万，从而达到PS2鼎盛时期的水平。那时，PS3的生命周期刚刚走完一半。4年的耕耘，换来的是6年的收获。


■“《GT赛车》系列”作为PS系主机的成熟标志，会为PS3带来好运吗？





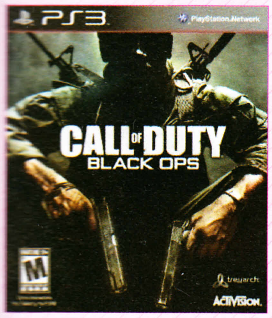
■恶魔城 暗影之王



■征服



■GT 赛车 5



■使命召唤 黑暗行动

日期	中文译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年10月					
5日	死者摇滚	Rock of the Dead	Conspiracy	音乐	美版
5日	Def Jam饶舌明星	Def Jam Rapstar	Konami	音乐	美版
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版
5日	奴役	Enslaved: Odyssey to the West	NBGI	动作冒险	美版
5日	恶魔城 暗影之王	Castlevania: Lords of Shadow	Konami	动作	美版
7日	超时空要塞 试炼边境	マクロストライアルフロンティア	NBGI	动作射击	日版
7日	剑、魔法与学园3	剣と魔法と学园モノ。3	Acquire	角色扮演	日版
12日	荣誉勋章	Medal of Honor	EA	主视角射击	美版
14日	世界足球 胜利十一人2011	World Soccer Winning Eleven 2011	Konami	体育	中文版
19日	辐射 新维加斯	Fallout: New Vegas	Bethesda	动作角色扮演	美版
19日	DJ英雄2	DJ Hero 2	Activision Blizzard	音乐	美版
19日	电锯惊魂Ⅱ 血与肉	Saw II: Flesh & Blood	Konami	动作冒险	美版
19日	征服	VANQUISH	SEGA	动作	美版
19日	nail'd	nail'd	Deep Silver	竞速	美版
19日	化解危机 毁灭风暴	Time Crisis Razing Storm	NBGI	光枪射击	美版
20日	灵异恐惧3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
21日	火影忍者 疾风传 终极忍者风暴2	NARUTO-ナルトー 疾风传 ナルティメットストーム2	NBGI	动作	日版
21日	阿加雷斯特战记2	アガレスト战记2	Compile heart	角色扮演	日版
24日	肖恩·怀特滑板	Shaun White Skateboarding	Ubisoft	体育	美版
26日	星球大战 原力释放Ⅱ	Star Wars: The Force Unleashed Ⅱ	LucasArts	动作	美版
26日	模拟人生3	The Sims 3	EA	模拟育成	美版
26日	摇滚乐队3	Rock Band 3	MTV Games	音乐	美版
2010年11月					
2日	GT赛车5	Gran Turismo 5	SCE	竞速	美版
2日	DC漫画英雄世界Online	DC Universe Online	SOE	网络角色扮演	美版
2日	007 血石	James Bond 007: Bloodstone	Activision Blizzard	动作	美版
9日	使命召唤 黑暗行动	Call of Duty: Black Ops	Activision Blizzard	主视角射击	美版
11日	龙珠 猛烈冲击2	Dragon Ball: Raging Blast 2	NBGI	动作	日版
16日	刺客信条 兄弟会	Assassin's Creed: Brotherhood	Ubisoft	动作	美版
16日	极品飞车 热力追踪	Need for Speed: Hot Pursuit	EA	竞速	美版
16日	哈利·波特与死亡圣器 第一部	Harry Potter and the Deathly Hallows, Part 1	EA	动作	美版
16日	Marvel超级英雄小队 无限拳套	Marvel Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet	THQ	动作	美版
18日	无限回廊 光与影之箱	无限回廊 光と影の箱	SCE	益智	日版
23日	腐尸之屋	Splatterhouse	NBGI	动作	美版
25日	龙士传说 三位一体 零	トリニティ ジルオール ゼロ	Koei Tecmo	动作角色扮演	日版
30日	魔神之地	Majin And The Forsaken Kingdom	NBGI	动作	美版
2010年12月					
2日	圣恩传说F	テイルズ オブ グレイセス エフ	NBGI	角色扮演	日版
7日	电子争霸战 进化	TRON: Evolution	Disney	动作冒险	美版
16日	海猫鸣泣之时 魔女与推理的轮舞曲	うみねこのなく に ～魔女と推理の 舞曲～	Achemist	文字冒险	日版
16日	高达无双3	ガンダム无双3	NBGI	动作	日版
2011年1月					
25日	死亡空间2	Dead Space 2	EA	主视角射击	动作射击
2011年2月					
9日	入口2	Portal 2	Valve	主视角射击	美版
22日	杀戮地带3	Killzone 3	SCE	主视角射击	美版
22日	子弹风暴	Bulletstorm	EA	主视角射击	美版
24日	魔界战记4	魔界战记ディスガイア4	日本一	策略角色扮演	日版
2011年3月					
8日	龙之世纪Ⅱ	Dragon Age Ⅱ	EA	角色扮演	美版
22日	孤岛危机2	Crysis 2	EA	主视角射击	美版



PSN近期下载推荐

文 八重樱　美编 anubis

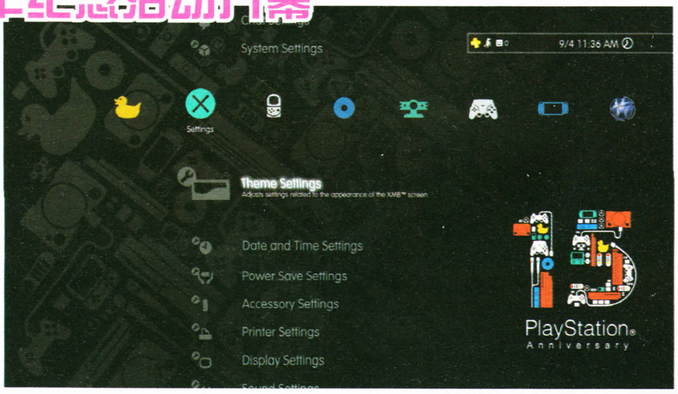
PlayStation PLUS开始提供收费服务已经有2个多月的时间了，各个服的表现可用良莠不齐来形容。由于近期将要上市的大作游戏不断，PlayStation PLUS也抓住这一时机不遗余力地打起了会员提前玩大作DEMO的大牌，而且各个服中的DEMO还都不尽相同，不得不说，索尼这招的确是有点狠……之前小编力曾力推港服，是因为它更新速度快且购买方便，但从目前港服PlayStation PLUS的表现来说很难令人满意，反倒是美服、欧服要给力许多，恐怕会令已购买了港服会员服务的玩家欲哭无泪了……

美服推荐内容

PlayStation北美地区发售15周年纪念活动开幕

15年前的12月3日，索尼公司为与任天堂分庭抗礼而推出了一款以光盘为存储载体的游戏机，截止到2006年3月23日该游戏机停产为止，它在全球的累积出荷量已超过1亿台，对应的游戏也已售出9亿套之多，堪称是电视游戏产业中最为长寿的产品之一，它就是——PlayStation。

PlayStation在美国的上市日期是1995年9月9日，屈指一算居然也已经过了15年的时光。尽管现在PS这个大家族中已经有多位成员，作为老大哥的PlayStation也早已淡出玩家们的视野，但它所留给玩家们的欢乐与感动却一直被大家如视珍宝般藏于心底。正值PlayStation北美地区发售15周年，PSN美服推出了一系列庆祝活动，包括一套PS3主题、一套PSP主题和一个Avatar的免费下载，以及100多款PS经典游戏都会做打折出售，最便宜的为2.99美元，最贵的也仅需9.99美元，此时再不出手更待何时啊！



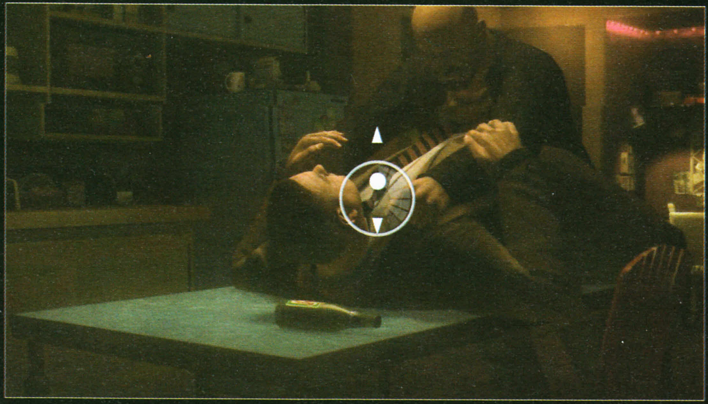
《古墓丽影》合集放出

《古墓丽影》的最新外传作品《劳拉与光之守护者》9月27日起开始在PSN美服提供下载，DEMO版免费，完整版须付费14.99美金。虽然只是个下载游戏，但《劳拉与光之守护者》的整体素质优异，无论是画面、解谜还是双人合作都亮点颇多，在fans间的评价也颇为不俗，强烈推荐喜欢动作解谜游戏的玩家来试一试。美服还颇为贴心地制作了一个《古墓丽影》的合集页面，整合了4部PS作品、2部PSP作品和一些主题壁纸，想要温故知新的玩家请别错过。



PS MOVE试玩来势汹汹

9月15日，索尼的体感游戏设备PS MOVE正式开卖，相应的MOVE DEMO也开始在PSN上海量放出。各服务器上的MOVE相关游戏试玩不尽相同，《运动冠军》、《电视超级明星》、《大家来派对》、《功夫滑仔》、《EyePet》……可谓应接不暇。除了丰富的DEMO可供下载，大家十分期待的《生化危机5黄金版》和《暴雨》的MOVE补丁也已放出，入手了MOVE的玩家可以好好体验一番。



其他DEMO同样亮点不断

除了上述提到的那些试玩外，近期还有一些不错的DEMO流出，首当其中就是在本期专辑截稿前刚刚开始面向一般用户提供免费下载的《战神 斯巴达之魂》。这个DEMO在此前只提供给PlayStation PLUS的用户，让没有购买服务的玩家看得甚为眼馋。现在大家的怨念终于得到释怀，剩下要做的事就是静心恭候正式版的降临了。

由同名漫画改编成的横版过关动作游戏《利刃猫女》给出了一个诚意度颇高的试玩DEMO，玩家将控制猫耳少女凯蒂·巴拉德去追死对头，沿路有不少敌人和机关等着猫娘一一破解。本作融合了不少同类型动作游戏的特点，凯蒂的动作比较飘忽，需要适应一段时间，熟悉之后便会发觉战斗相当简洁爽快，一旦开始玩就停不下手。





欧服推荐内容

《恶魔城 暗影之王》试玩版公布

《恶魔城 暗影之王》的DEMO出现在欧服上也小有一段时日了，但在29号之前都仅限PlayStation PLUS用户下载，直到30日凌晨才对所有用户解禁。这种大作DEMO自然是玩家最喜闻乐见的，可惜的是，不出意外的话，本作的正式版就将在10月7日发售，此时才对公众放出DEMO不免有些晚。不过考虑到本作是跨平台游戏，有DEMO下载的话可以帮助玩家在两个版本间作出对比，再决定购买哪个版本。次时代的第一款《恶魔城》会有怎样出色的表现，我们拭目以待。



PlayStation PLUS发力

近期欧服的PlayStation PLUS相当给力，不但很早就放出《恶魔城 暗影之王》的DEMO，还有《刺客信条 兄弟会》的多人联机模式beta版免费试玩。这次试玩的任务是让玩家们互杀。开场后，玩家会被指定一个要暗杀的目标（也就是某位玩家），越是在不惊扰目标的前提下将其杀死越能得到高分，并且可以升级。



日服推荐内容

大作试玩下不停

《FIFA 11》和《胜利十一人2011》两大足球游戏只相隔一天便先后放出DEMO试玩，角力意图相当明显，谁优谁劣玩家自有定断。三上真司的新作《征服》在9月2日和22日先后给出两个DEMO，分别是房盘的一场BOSS战和一关挑战模式，虽时间不长却尽显这一超级大作的王者风范，单是两个DEMO就足以让玩家研究上很长一段时间了。另外，喜欢狩猎类型游戏的玩家还可以尝试一下SE打造的《核石之王》，虽然战翻《怪物猎人》是没什么可能，但至少可以用来打发一下等待《MH3》的闲暇时光……



悲剧的港服



与其他3个服的精彩内容相比，港服显得较为寥落，PlayStation PLUS中能算得上是卖点的只有《战神 斯巴达之魂》的DEMO试玩（但此服务在美服的免费下载面前已毫无优势），以及一组《暴雨》的动态主题和虚拟形象，而对应PS MOVE的DEMO也要比美服少一半还多。喜欢《荒野大救赎》的玩家记得去下载针对多人联机模式提供的“骗子与诈骗包”，玩家可以和朋友赛马、在扑克和骗人骰子多人游戏中试试您的手气，或在新的据点竞赛模式中坚守阵地。更可以在自由漫游模式中扮演单人游戏故事中的传奇英雄和坏蛋，挑战多个帮派据点和猎场，使得这款沙箱游戏的乐趣更上新高。

其他免费主题、壁纸及其他

名称	所在服
《运动冠军》主题×7	港/美/欧
《蓝色绿洲 鱼的治愈空间》壁纸合集	日
《勇者30 SECOND》PSP用壁纸×12	日
《丧尸围城2》换装×4	日/美/港
《华ヤカ哉、我ガ一族》主题×2	日
《功夫滑仔》高清壁纸×5	美



TGS2010 一场属于PS3的豪门夜宴

“PS3 最初 3 年销售了 300 万台，而自从 Square Enix 的 RPG《最终幻想 XIII》发售后，过去不到一年已销售了 200 万台！”在今年 TGS 的 SCEJ 发布会中，SCEJ 新一任总裁河野弘发表了这样的一番讲话。在过去一年来，PS3 是业界增长速度最快的主机，尤其是在日本，只用了一年的时间几乎就完成了过去 3 年的销量。日版 PS3 销量已经突破 500 万大关，软件销量与去年同期相比增长了 83%，硬件销量更是增长 107%。在全球范围内，PS3 的硬件增长率达到 50%，软件增长率为 31%。PS3 的软件累计销量已经在不知不觉中达到了 3.1 亿套。而 Wii 的软件累计销量虽然大约比 PS3 多 1 亿套，但是如果排除《Wii Sports》等随主机赠送的游戏，二者实际软件销量可能基本相当，此外还要考虑到 Wii 游戏售价普遍较低等因素，由此算来 PS3 的软件市场规模已经超过 Wii，对第三方来说，PS3 留给他们的市场机会更是远在 Wii 之上。

《最终幻想 XIII》的发售印证了《FF》发售后 PS 系主机就进入成熟期的历史规律，当前日本的 PS3 游戏市场正处在大发展阶段，正如《最终幻想 X》发售后的 PS2 一样，大作不断涌现，软件平均销量提高到新的层次。今年 TGS 公布了数量空前的 PS3 大作，虽然仍是以 PS3/X360 跨平台为主，不过也不乏《真 · 三国无双 6》、《黑暗计划》等日本地区独占的大作，而且在日本地区 X360 版缺乏存在感，这些跨平台高清大作的推出只会不断推高 PS3 的销量。前几年 TGS 展期间日本第三方宣传的家用机游戏都是 Wii 游戏为主，而今年新公布的 Wii 游戏几乎为零。过去日本第三方因为押注于 Wii，以至于家用机游戏技术远落后于国际先进水平，现在由于 Wii 软硬件销量暴跌，开始觉悟的日本第三方们终于全力投身高清时代，PS3 最美好的时代即将到来！

文 藤曦 美编 一刀

Square Enix | 新水晶神话



与往年一样，今年 Square Enix 的 TGS 展台仍然是在微软展台附近，而且还有《最终幻想 XIII》登陆日本 X360 这样的重磅新闻，表面上看来，SE 与微软的关系十分亲密。而事实上二者却有些貌合神离。SE 并未在自家展台大肆宣传这款违背承诺推出的游戏。实际上在 9 月初该作登录日本 X360 的消息发布后，SE 的官方微博中有一些愤怒的玩家发表了对和田洋一的死亡威胁。当初鸟山求信誓旦旦地表示在日本绝对不会推出 X360 版，这次的事件是 SE 第二次违背承诺，对于其企业信誉会造成很大的伤害，因此 X360 版日本上市时，预计不会进行大规模宣传。

SE 的 TGS 展出重点是《异说 最终幻想 2》、《寄生前夜 第三个生日》等 PSP 大作，之前发售的《危机之源 最终幻想 VII》、《异说 最终幻想》、《王国之心 梦中诞生》等游戏销量都超过百万套，以至于本来与 SCE 的关系越走越远的 SE 对 PS 阵营刮目相看，进入 2009 年后 PSP 明显成为 SE 的战略重心。而由于 PSP 贡献的游戏销量，SE 与 SCE 之间的关系正在复苏。野村哲也表示，如果《寄生前夜 第三个生日》的销量理想，将很有可能制作 PS3 版的《寄生前夜》新作。PSP 与 PS3 的用户层存在很大的共性，PSP 游戏的销量表现可以在很大程度上推测出 PS3

版的商业前景。而且SE的几位主要制作人都是成名于PS时代，如北濑佳范、野村哲也、鸟山求等都是“挺索”派，经常在媒体采访时对PS3的强大性能赞不绝口，内心中更希望为PS3制作游戏。《王国之心 梦中诞生》的PSP版在日本销售了75万套，而NDS的《358/2天》只有53万，由此可以推测未来的《王国之心III》有很大的机会是PS3版。另外由于Wii的第三方销量太惨，SE目前几乎完全停止了对Wii的支持，《勇者斗恶龙X》推出PS3版成为可能。



在日本的几大发行商中，SE的日本国内营业额所占比例最高，这是因为SE至今没有摆脱RPG专业户的身分，作品风格比较难以打开欧美市场。过去4年来，由于PS3在日本出货量太低，SE对PS3的支持程度最低，在《最终幻想XIII》之前甚至没有任何一款像样的PS3游戏推出。但在2010年后，SE的态度明显转化。Wii销量持续下跌，而PS3不断攀升，SE在PS3游戏上的投入随之提高。从2009年末开始，SE在进行裁员的同时，也在大量招聘熟练掌握高端图形技术的高级人才，明显是在增强自身的高清游戏开发能力。过去SE在高清游戏方面的不作为，除了日本市场的不景气外，也有RPG类型本身的限制。RPG的高成本主要在于需要搭建一个巨大的世界，还要穿插大量的精美动画，有时一个大型城镇的场景规模可能就要超过一般动作游戏的全部场景。在高清时代里，RPG的“世界建造成本”让开发商不堪重负。SE正通过对RPG的改革进行成本控制，《最终幻想XIII》“一本道”的游戏结构虽然限制了玩家的探索自由，但有利于缩小场景规模。在游戏系统方面则是增强动作性，提高对欧美玩家的吸引力。《最终幻想Versus XIII》从已公布的资料来看就是一款动作性极强的作品。不过如何在迎合欧美的同时，让日本的《FF》玩家们满意，这是一个需要慎之又慎的难题。

由于高清游戏的高昂成本，SE的PS3 RPG大作不可能像PS2时代那样充实，因而更应采取少数精锐的精品战略。为了防止下一代主机时再次陷入被动局面，目前SE已经在研究其新一代游戏引擎Luminous，并且为该项目发布招聘广告，寻求“拥有最高级才能”的顶级人才。SE也将通过其旗下Eidos开发资源的整合，增强公司整体的技术实力。Luminous引擎的很大一部分开发人员就是来自Eidos的工程师。无论是在SE傲视群雄的日本，还是在Eidos拥有领先地位的欧洲，PS3都占据优势。PS3在SE集团中的战略地位将会不断提高。

■最终幻想Versus XIII

TGS展期间有一段《最终幻想Versus XIII》实际游戏的偷拍影像流传到网上，但在TGS会场并没有公开展示。SE表示将会在2011年1月11日召开发布会公布详情，到时或许会公布该作的发售日，不过北濑佳范与野村哲也都曾经表示2011年内不一定能发售。不过SE下一财年缺乏大作，需要有《Versus XIII》那样的大作作为收入保证，所以最晚应该会在2012年4月之前发售。网上一度有传闻说《最终幻想Versus XIII》的开发规模与重要性都在《最终幻想XIII》之上，今年夏季有传闻说SE正在考虑该作的跨平台，不过后来和田洋一出面澄清。其实即使《最终幻想Versus XIII》最后变为跨平台游戏，根据《最终幻想XIII》的情况，X360版必然严重缩水。此外野村哲也表示《Versus XIII》将会有很高的自由度，这就更需要将游戏内容都放在同一张蓝光碟中，不像一本道的《最终幻想XIII》那样可以方便地将游戏内容分到三张光碟里。



■新作计划



野村哲也透露，在2011年1月11日的“新水晶神话”发布会中，除了《Versus XIII》和《Agito XIII》外，还会有其他游戏公开。之前野村哲也曾表示他还有两款未公布的新作正在开发中，其中是否包括PS3的《最终幻想XIII》新作呢？目前已知的SE家用机新作计划大多来自Eidos方面，2011年后SE日本方面的新作就只有《Versus XIII》，以SE的公司规模，新作数量不应该这么少，SE的大批开发人员肯定还有其他神秘大项目正在进行。和田洋一曾表示希望拥有8个以上的200万级大作品牌，按照每款游戏2年的开发周期，这样平均下来每个季度都有一个200万级大作发售，才能确保企业经营的稳定性。而目前除了《FF》、《DQ》和《KH》这三大台柱，SE的其他品牌影响力都很有限，打造超大作原创品牌已经成为SE刻不容缓的重要使命，而性能最强的PS3最适合用来打造新作，树立高品质品牌形象。

Square Enix PS3新作计划

游戏译名	游戏原名	独占性	发售时间
心灵入侵	Mindjack	跨平台	2010年10月
使命召唤 黑暗行动（日版）	Call of Duty：Black Ops	跨平台	2010年11月18日
最终幻想XIV	Final Fantasy XIV Online	家用机版独占	2011年3月
杀出重围 人类革命	Deus Ex：Human Revolution	跨平台	2011年3月
最终幻想Versus XIII	Final Fantasy Versus XIII	PS3独占	未定
神偷4	Thief 4	跨平台	未定
终极刺客5	Hitman 5	跨平台	未定

Square Enix PS3成绩单

游戏名	发售时间	销量
最终幻想XIII	2009年12月17日	427万
星之海洋4 国际版	2010年2月4日	35.1万
使命召唤 现代战争2（日版）	2009年12月10日	26.4万
尼尔 伪装者	2010年4月22日	26万
正当防卫2（日版）	2010年6月10日	4.1万
蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院（日版）	2010年1月14日	2.1万
007大破量子危机（日版）	2009年3月26日	1.6万

NBGI 软件充实，拼搏进取

在PS和PS2时代，Namco是SCE最重要的合作伙伴，如果没有《山脊赛车》和《铁拳》，PS不会有那么顺利的开局。而《铁拳3》超过600万套的销量也为Namco获得了充足的回报。但是自从Namco与Bandai合并后，突然成为索尼阵营最激进的叛逃者，《山脊赛车》、《皇牌空战》交给了X360，《传说》分别给了X360和Wii，《灵魂能力》和《铁拳》也变成了跨平台。讽刺的是，NBGI的一系列叛逃事件恰恰成为日本第三方离不开索尼的最佳证明。NBGI的所有X360游戏日本销量全部低于20万，就算加上海外销量也很难回本，在商业利润上最成功的游戏竟然是低投资的《偶像大师》。为Wii开发的《圣恩传说》也创造了系列销量新低。而PS3跨平台游戏如《铁拳6》、《灵魂能力IV》都大获成功，其中PS3版销量都是大大高于X360版。从2008下半年开始，NBGI逐步将其他平台的所谓独占游戏移植到PS3，其中《信赖铃音》、《薄暮传说》等游戏销量全面高于X360版。为PS3开发的《火影忍者 终极忍者风暴》以逼近百万的销量创造了《火影》游戏的历史新高，《龙珠Z 突破极限》也是近年来NBGI动漫游戏中难得的高销量。这一切使原Bandai方高层对PS3刮目相看，所以2010年后，NBGI的经营中心明显朝着PS3转移。



TGS2010期间，NBGI拥有全场最充实的PS3游戏阵容。虽然以跨平台游戏为主，不过观众几乎都是冲着PS3版而来。而且在日本发行的游戏都倾向于PS3独占，比如《超时空要塞 试炼边境》、《黑暗计划》等。"《传说》系列"在X360和Wii上尝尽苦头之后，终于回到了PS3的怀抱。除了《圣恩传说F》外，PS3独占的《传说》旗舰新作号称是《传说》历史上的头号大制作，NBGI希望通过该作拯救正逐渐沦为小众向的"《传说》系列"。在2010年5月，NBGI宣布新财年里发行的PS3游戏将超过13款，X360只有8款，NBGI相信本财年PS3创造的收入会远远超过其他平台，并表示未来发行的PS3游戏数量只会更多。

NBGI已公布的PS3游戏数量超过其他所有的日本第三方，这说明了NBGI敢于冒险的拼搏精神。虽然NBGI的多数游戏也被限制在日本狭小的市场之内，但它不像SE那样因此就改作掌机，而是通过灵活的代理发行体制，将游戏外包给独立的小工作室，节省开发成本，也因而培养了日本独立开发商的实力。比如一直以来为NBGI开发《.hack》和《火影忍者》的CyberConnect2以《火影忍者 终极忍者风暴》一鸣惊人，销量与游戏素质都非常令人满意，积累了雄厚技术的CC2最近与Capcom合作，由其开发的《阿修罗之怒》是今年TGS最令人目瞪口呆的原创新作之一。游戏共和国开发的《魔神之地》颇具Team ICO的游戏风采，可能会成为冈本吉起的突破之作。而原本由SCE代理的《恶魔之魂》被NBGI取得了续作代理权，公布后在欧美引起强烈关注。NBGI与海外工作室的合作也在无声无息中硕果累累，与《天剑》开发商Ninja Theory合作的《奴役 西游记》今年展出的试玩版大获好评，制作人对其充满信心，声称"不拿奖就吃了自己的手柄"。《时空飞梭》开发商Saber Interactive制作的《Inversion》开发理念十分新颖，独特的引力操控概念为射击游戏带来全新感觉。NBGI在新技术趋势上也积极应对，之前已经在街机上实现3D化的《山脊赛车7》已经决定推出PS3的3D版。《三大光枪射击游戏》将随日版Move首发，之前《化解危机4》虽然画面不佳而且需要额外购买昂贵的GUNCON3，但是仍然创造了77万套的好成绩，这个3款游戏同捆的套装应该会有更好的表现。NBGI副社长橘正裕说："2010年将会被铭记，因为3D技术终于达到了民用水平，这是一个重大突破，而NBGI最近几年已经在该领域投入了巨大的研发资源。"

在PS时代，Namco曾是业界最积极进取的游戏公司，其3D技术独步江湖，是技术与实力的代表。现在NBGI在技术力方面不幸沦落到下游，但是自从高清平台上的几款大作销量大获成功，NBGI正重新投入到高端技术的研发。《高达无双3》改用卡通渲染技术，画面效果似乎大有精进；《皇牌空战 突击地平线》公布的首个预告片震撼无比，无论是画面还是火爆程度都是脱胎换骨的进化，有望成为空战游戏史上里程碑式的作品。相信未来的《铁拳》、《灵魂能力》等系列的最新作也将实现彻底进化。



■圣恩传说F

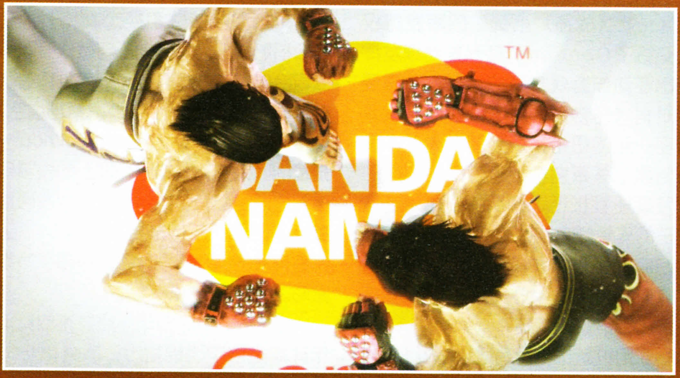
移植自Wii版的《圣恩传说F》将会在12月份以系列15周年纪念作的身分发售，同时所有《传说》迷高度关注的PS3独占最新作也将于同期公布。参考《薄暮传说》，《圣恩传说F》应该也会有35万套左右的销量，而Wii版销量只有22万。过去"《传说》系列"巅峰时代曾达到百万以上的销量，而近年来已全面降到50万以下。PS3的《传说》全新独占游戏是该系列销量复苏的希望，开发团队在《FAMI通》的采访中表示，本作将会是系列的大突破之作，画面风格与以往完全不同，目前游戏在PS3上的运行效果已经让开发团队感到震惊。

■铁拳对街头霸王

NBGI与Capcom的划时代合作产生了两款游戏，其中NBGI负责开发的游戏就叫《铁拳对街头霸王》，在画面风格与战斗系统方面采用《铁拳》的框架。目前为止关于该作的消息只有几张人物的3D建模图，游戏目前还处于非常初期的开发阶段，预计2012年之后才会上市。



■新作计划



在今年TGS展中作为庆祝《铁拳TT》发售十周年而公布了最新作《铁拳TT2》，虽然只是一款街机游戏，不过街机版之后强化移植PS3是毫无疑问的事。《铁拳》虽然影响力大不如前，但仍然是NBGI最畅销的游戏。不过由于《铁拳TT2》的存在，《铁拳7》估计更加没影了。而NBGI的另外一个格斗巨作系列《灵魂能力》相信距离公布之日已经不远，前作销量令NBGI大为满意，现在已时隔两年多，《灵魂能力V》也该与玩家见面了。此外，《山脊赛车7》3D版的公布可能意味着支持3D的《山脊赛车8》即将公布。距离前作已经有4年时间，虽然该系列销量已经跌到让NBGI缺乏开发续作的动力，但毕竟还有一大批死忠苦苦等待，3D也许会成为该系列咸鱼翻身的希望。

NBGI PS3新作计划

游戏译名	游戏原名	独占性	发售时间
超时空要塞 试炼边境	マクロストライアルフロンティア	PS3独占	2010年10月7日
奴役 西游记	Enslaved：Odyssey to the West	跨平台	2010年10月7日
三大光枪射击游戏	Big 3 Gun Shooting	PS3独占	2010年10月21日
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴2	ナルトー疾风传ーナルティメットストーム2	跨平台	2010年10月21日
龙珠 猛烈冲击2	ドラゴンボ ル レイジングブラスト2	跨平台	2010年11月11日
腐尸之屋	Splatterhouse	跨平台	2010年11月23日
圣恩传说F	テイルズ オブ グレイセスF	PS3独占	2010年12月2日
高达无双3	ガンダム无双3	跨平台	2010年12月
Inversion	Inversion	跨平台	2010年
魔神之地	Majin and the Forsaken Kingdom	跨平台	2011年1月20日
骑士契约	Knights Contract	跨平台	2011年
黑暗计划	Project Dark	日本独占	2011年
皇牌空战 突击地平线	Ace Combat：Assault Horizon	跨平台	2011年
铁拳对街头霸王	Tekken X Street Fighter	跨平台	未定
传说新作	Next Tales of	PS3独占	未定
无限试驾2	Test Drive Unlimited 2	跨平台	未定

NBGI PS3成绩单

游戏名	发售时间	销量
铁拳6	2009年10月27日	169万
灵魂能力IV	2008年7月29日	114万
火影忍者 终极忍者风暴	2008年11月4日	86万
化解危机4	2007年11月20日	77万
龙珠Z 突破极限	2008年6月5日	76万
山脊赛车7	2006年11月13日	66万
龙珠 怒气爆发	2009年11月12日	50万
高达无双	2007年3月1日	44.5万
高达无双2	2008年12月18日	43.2万
薄暮传说	2009年9月17日	34.9万
王牌机师 异世纪传说R	2010年8月19日	25万
机动战士高达 交叉火力	2007年3月23日	18万
信赖铃音 肖邦之梦	2008年9月18日	17万
爆炸头武士	2009年1月27日	14.3万
块魂礼赞	2009年7月23日	14.7万
脱狱潜龙 报复	2010年4月27日	9.2万
泰坦之战	2010年6月17日	6.4万

Capcom | TGS2010最大赢家



TGS2010的最大赢家是谁？不是索尼，更不是微软，只要到索尼展台旁边的Capcom展台看看就知道，这是一届属于Capcom的TGS！《怪物猎人携带版3rd》为Capcom赚足了人气，同时Capcom在其发布会中公开的两款大作也是今年TGS的焦点话题。改头换面的全新《鬼泣》带给玩家一个陌生的但丁，虽然其形象很难令人接受，不过系列一贯的嚣张味道得到了保留，全新的游戏感觉会让玩家在游戏过程中产生更强的新鲜感。至于CyberConnect2开发的《阿修罗之怒》，那段惊天动地的预告片征服了TGS，或许会成为Capcom在动作游戏领域的又一次突破。

Capcom在TGS展中公布了Kinect的《重铁骑》，看起来似乎对X360的支持度更高，不过从销量来说，走跨平台战略的Capcom在PS3上获得了更高的回报。《生化危机5》PS3版销量比X360版高55万，《街头霸王IV》PS3版比X360版高25万，就连《失落的星球2》，PS3版销量也比X360版高7万。虽然这几年Capcom的跨平台战略中明显更倾向于X360，但其作品在PS3玩家中具有更广阔的群众基础。Capcom曾数次背叛索尼，

《鬼泣 4》与《怪物猎人 3 tri》叛逃事件都曾闹得沸沸扬扬，但是 Capcom 与 SCE 其实一直都有密切的合作关系，SCE 的“《战神》系列”日版发行权就交给了 Capcom，使其能继续发挥自己在动作游戏方面的特长。更重要的是有《怪物猎人》这个将二者紧紧绑在一起的纽带，系列制作人迁本良三与索尼关系密切，身为创始人之子以及现任社长迁本春弘的三弟，迁本良三的阵营倾向也会对 Capcom 的经营方向产生很大影响。虽然之前发生了《怪物猎人 3 tri》的叛逃，但该作发售后，销量远不及 Capcom 的预期，今后家用机新作将很有可能重返 PS3，这样还可以通过与 PSP 版的联动提升销量。

Capcom 总合制作人稻船敬二对日本游戏业界的失望总是溢于言表。在今年 TGS 展中，他再次表示：“所有日本厂商都在做低水平游戏，日本业界已经落后世界 5 年！”虽然 Capcom 最大的收入来源是国内市场上的《怪物猎人》，但是 Capcom 更希望提高海外收入所占的比例，所以 Capcom 游戏的亲美色彩日益明显。Capcom 是通过率先支持 X360 而在这次主机换代中旗开得胜，至今稻船敬二仍然偏向于与微软等欧美公司合作。不过之前 Capcom 外包给欧美公司制作的《生化尖兵》、《黑暗虚空》等游戏惨败，这次交给 Ninja Theory 开发的《鬼泣》公布后，网上的失望与诅咒之声四起，这也给游戏的销量前景蒙上了阴影。反倒是委托国内 CC2 工作室开发的《阿修罗之怒》博得了满堂喝彩。

在 Capcom 今年 5 月发布的新财年计划报告中明确指出，本财年 PS3 是 Capcom 最大的重点，计划发行 16 款 PS3 游戏，预计销量 600 万套；而 X360 只有 12 款，预计销量 480 万套。Capcom 本财年的 PS3 游戏数量不仅超过 X360，甚至超过了 NDS。在欧美市场，Capcom 的 PS3 游戏发售计划基本上与 X360 相同，但是 PS3 会增加一些独有的日本本土新作发



售计划。9 月初 Capcom 宣布《战国 BASARA3》销量超过 50 万套，是系列销量最高的一作。虽然该作在宣传阶段一直是重点宣传 Wii 版，但实际销量却是 PS3 版达到 Wii 版的三倍！Capcom 表示今后会增加 PS3/Wii 跨平台游戏的数量，面向日本市场的游戏预计将会以这种跨平台方式为主。由于在 Capcom 的本国与海外战略中 PS3 都处于重要地位，对于喜欢 Capcom 游戏的玩家，只有 PS3 才能玩到最全面的 Capcom 大作。

鬼泣

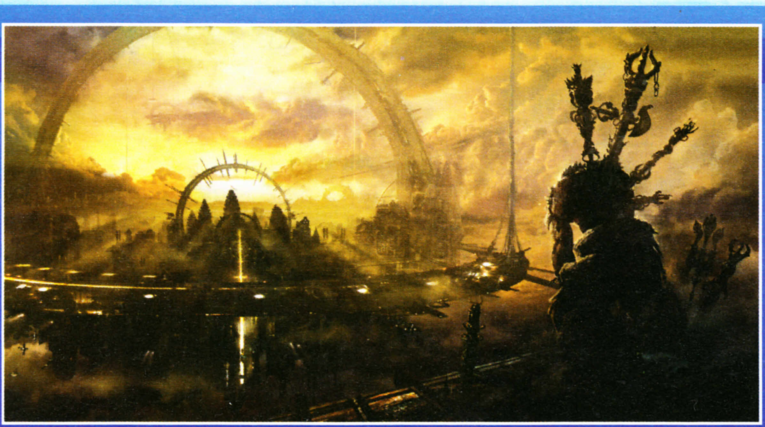


三年前发生的《鬼泣 4》跨平台风波再次印证了 Capcom 的墙头草本质，不过该作最终以系列最高的销量证明了跨平台的正确决定。交给 Ninja Theory 开发的《鬼泣》新作是 Capcom 的一次全新尝试，而 Ninja Theory 是因为《天剑》而闻名业界，当时该公司的办公室都是在 SCE 英国分公司总部大楼内。Ninja Theory 对 PS3 的开发环境非常熟悉，当初《天剑》刚发售时，就是画面表现力最强的 PS3 游戏，由他们开发的跨平台游戏，PS3 版可能会有更出色的表现。《天剑》是受《鬼泣》启发而制作的游戏，它的出色表现是 Capcom 主动找上门将《鬼泣》交给 Ninja Theory 制作的根本原因。虽然目前玩家还无法接受但丁的新形象，但稻船敬二与 Ninja Theory 的 Alex Jones 表示，他们在人设方面就足足花了一年的时间，这是经过慎重思考之后得出的方案，在但丁的新形象背后，有着能令人信服的故事背景。Jones 说：“我很理解现在大家都反应，但是我想让大家知道，我们最终将会让他们感到自豪……”

街头霸王对铁拳

《街头霸王 IV》以其卓越的画面风格实现了 2D 格斗游戏的伟大复兴，成为当前销量最高的格斗游戏。同样使用风格化卡通渲染技术制作的《漫画英雄对 Capcom3》也大受关注，Capcom 制定的销量目标为 200 万套以上。在这场格斗游戏的复兴浪潮中，Capcom 与 NBGI 合作，在格斗游戏的历史上写下了浓墨重彩的一笔。《街头霸王对铁拳》是 2D 与 3D 格斗王者之作的梦幻结合，将会在《铁拳对街头霸王》之前发售，以 Capcom 的人设与卡通渲染技术呈现的铁拳战士们令人期待，而更令人关注的是以街霸系格斗系统为基础制作的这款游戏，将如何为铁拳战士们赋予“发波”的能力？





阿修罗之怒

日本南部的福冈市是一个重点发展游戏与动漫产业的小城市，除了 Level-5 外，该市最著名的游戏公司就是 CyberConnect2。当其他日本开发商都因实力不足而满足于在 Wii 和掌机上开发动漫游戏时，CC2 用自己开发的次世代引擎技术制作了《火影忍者 终极忍者风暴》，不仅获得商业上的大成功，更指引了高清时代动漫类游戏的发展方向。令人惊讶的是 CC2 的实力远不止《终极忍者风暴》那动画电影般的卡通渲染画面，《阿修罗之怒》的画面之精良、场面之恢弘大气与 CC2 以往的作品相比简直是脱胎换骨的进化。相信长期专注日本市场，并且在开发 PS3 游戏方面有丰富经验的 CC2，会以 PS3 为基础平台开发本作。

■新作计划

8月末稻船敬二接受一家西班牙媒体采访时表示，《生化危机6》的消息很快就会公布，Capcom希望本作尽快上市。而去年竹内润曾表示他不会继续开发《生化危机6》，Capcom社内有很多青年制作人都在竞聘该作制作人的职位。不管最后是谁接手，本作必定会是一款革新之作，稻船敬二与竹内润都曾表明了再造《生化危机》的愿望。值得注意的是，Capcom在TGS公布的三款新作都是委托其他开发商制作，Capcom自己的精兵强将除了制作《生化危机6》之外，应该还有原创新作正在开发中。之前稻船敬二曾表示Capcom本部人员将致力于开发新品牌，将《鬼泣》等大作外包的目的，也许就是为了集结更多优秀人才打造一个大规模的新作。



Capcom PS3新作计划

游戏译名	游戏原名	独占性	发售时间
生化尖兵 重装上阵2	Bionic Commando Rearmed 2	跨平台	2011年第一季度
漫画英雄对Capcom3 两个世界的命运	Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds	跨平台	2011年第二季度
洛克人世界	Mega Man Universe	跨平台	2011年
街头霸王对铁拳	Street Fighter X Tekken	跨平台	未定
鬼泣	DmC Devil may Cry	跨平台	未定
阿修罗之怒	Asura's Wrath	跨平台	未定

Capcom PS3成绩单

游戏名	发售时间	销量
生化危机5	2009年3月13日	336万
街头霸王IV	2009年2月12日	171万
鬼泣4	2008年1月31日	130万
超级街头霸王IV	2010年4月27日	78万
失落的星球2	2010年5月11日	51万
失落的星球	2008年2月26日	50万
战国BASARA3	2010年7月29日	38万
摩托GP 08	2008年10月28日	34万
横行霸道IV（日版）	2008年10月30日	32.4万
生化尖兵	2009年5月22日	19万
黑暗虚空	2010年1月22日	18万
摩托GP09/10	2010年3月23日	11万
战神I+II合集	2010年3月18日	5万

Konami | 增强本土力量

今年Konami在TGS上表现得十分低调，最受关注的《潜龙谍影 崛起》仅仅公布了一段切西瓜演示，大力宣传的游戏是《恶魔城 暗影之王》和《胜利十一人2011》，其他大作欠奉。事实上，这两年Konami无论是在E3还是TGS，都有些不太给力，国际市场上能拿出手的也就只有《潜龙谍影》和《PES》这两大系列。不过正是因为这两大系列都是植根于PS3，因此对Konami来说，永远是以PS3为战略核心。迄今为止，在日本第三方中，只有Konami在PS3身上获得了最丰厚的回报。除了销量逼近500万套的《MGS4》外，在欧洲势力强盛的“《PES》系列”销量主力正逐步从PS2转移到PS3，每年的新作销量都在不断提高。而X360因为在欧洲的实力远不及PS3，因此X360版《PES》销量不增反减，《PES2010》X360版销量只有77万套。销量决定态度，在今年的TGS展，Konami对索尼表现得十分亲密，《PES》制作人高冢新吾出席了索尼的各种活动。

虽然在TGS期间Konami仅仅公布了一段切西瓜简单DEMO，但是从这个DEMO的画面效果就可以看到《潜龙谍影 崛起》采用全新游戏引擎实现的视觉进化，场景的全局光照效果非常突出，色彩鲜艳、真实感强。该引擎预计将成为今后Konami高清游戏的主力引擎，使用该引擎制作的游戏将会更多。研发这款新引擎的原因，除了因为《MGS4》的引擎难以应用于X360，同时也考虑到《崛起》本身在一些画面和物理效果上的需要。今后使用该引擎的游戏将会更加注重动作性。

作为PS3阵营的关键支持者之一，小岛秀夫为PS3保住了《MGS4》这么一个惟一的第三方独占超大作。小岛秀夫的Kojima Productions已经成为Konami次世代战略的关键，Konami有意将其打造成一个代表高品质游戏的王牌工作室品牌。除了《MGS》外，《恶魔城》也交给Kojima Productions，最新作《恶魔城 暗影之王》在TGS上获得了积极的业界反响。此外，之前小岛秀夫曾经透露Kojima Productions至少还有两款新作正在开发中。Konami的集团规模虽大，但电子游戏业务所占比例并不大，每年在家用机上发行的新作数量并不多。Konami希望通过外包的方式增加每年发行的游戏数量，并通过Kojima Productions把关，尽可能消除《寂静岭 返乡》那样的失败合作案例。正在开发中的《寂静岭8》将会回归原点，负责该作开发的是Kuju Entertainment旗下的捷克开发商Vatra Games。

与日本的其他第三方不同，Konami不缺海外收入，反而是日本本土贡献的业绩太少。前几年Konami的日系作品完全押注在NDS身上，但是随着NDS第三方市场的萎靡，Konami在该主机身上的投资并没有留下能够长期从中获取丰厚利润的品牌价值。这两年倾力打造的《Love Plus》因为过于宅向，市场潜力并不大。Konami需要为日本本土打造真正的一线大品牌，如果由Kojima Productions出马担此大任，PS3无疑是最适合制造话题、提高业界关注度的理想平台。Kojima Productions在PS3玩家中有强大的号召力，由他们开发的游戏通吃日本与欧美。而小岛秀夫曾经表示，在如今的跨平台时代里保持独占也有一定好处，尤其是开发新品牌时，可以获得媒体的炒作、核心玩家的强力支持以及第一方的资助与共同宣传，这些都是原创新品牌成功的重要条件。为PS3开发原创大作将有利于增加Konami的品牌资本。小岛秀夫说：“我认为仍然有很多深爱史诗级大作的玩家，很多人仍然将游戏视为生命中的一部分，他们从游戏中获益匪浅，我认为他们才是真正的玩家。只要这些玩家存在，我就觉得有责任为他们制作这样的游戏。”



潜龙谍影 崛起

《潜龙谍影 崛起》虽然公布至今已有一年多，但是开发度还很低，能拿出来演示的内容少得可怜，估计2011年内完成的可能性很小。小岛秀夫曾表示《崛起》是一个开发规模比《MGS4》还大的游戏，占用了Kojima Productions的大量资源，微软可能提供了一定的资助。对PS3玩家来说，虽然失去了独占性，但能因此得到一款制作更精良的游戏，从某种意义上说也是一种渔翁得利。另据美国《Gamepro》杂志报道，Konami的一位发言人曾在《潜龙谍影 和平行者》的某个宣传活动中无意间透露Konami可能会推出该作的PS3版。其实之前小岛组早已表示正在开发中的《潜龙谍影》新作不止《崛起》。因为PSP在美国的软硬件销量低靡，很多MGS玩家对掌机提不起兴趣，导致《和平行者》在欧美销量惨淡。为了让系列玩家不错过该作中的重要剧情，制作一个PS3版合情合理。



Konami PS3新作计划

游戏译名	游戏原名	独占性	发售时间
纽约街头教父 说唱明星	Def Jam Rapstar	跨平台	2010年10月5日
职业进化足球2011	Pro Evolution Soccer 2011	跨平台	2010年10月8日
恶魔城 暗影之王	Castlevania: Lords of Shadow	跨平台	2010年10月8日
电锯惊魂II	Saw II: Flesh & Blood	跨平台	2010年10月19日
绿色兵团 前爱国者	Rush'N Attack Ex-Patriot	跨平台	未定
潜龙谍影 崛起	Metal Gear Solid: Rising	跨平台	未定
不死战士	NeverDead	跨平台	未定
魂斗罗 铁血军团	Hard Corps: Uprising	跨平台	未定
寂静岭8（暂名）	Silent Hill 8 (working title)	跨平台	未定

新作计划



在今年6月份曾有传闻说，小岛秀夫将会在今年TGS展期间公布一款“PS3独占的超级大作”，这款游戏“将会震动整个游戏产业的根基”。后来有传闻说这款游戏的真实身分就是《潜龙谍影5》。虽然该作并未在TGS期间亮相，但是它的存在应该是确有其事。另外小岛秀夫曾多次表示希望开发FPS游戏，曾拜访了Infinity Ward、Guerrilla Games等顶尖FPS工作室，又曾公开表示希望开发《现代战争2》那样的游戏。有理由相信喜欢挑战又了解欧美市场的小岛秀夫正在开发一款FPS新作，FPS是日本开发商的禁忌，如果小岛秀夫探路成功，对整个日本业界国际竞争力的提升都将是革命性的突破！

Konami PS3成绩单

游戏名	发售时间	销量
潜龙谍影4	2008年6月12日	493万
职业进化足球2010	2009年11月3日	221万
职业进化足球2009	2008年11月11日	214万
职业进化足球2008	2008年3月12日	175万
寂静岭 返乡	2008年9月30日	23万
实况强力职业棒球2010	2010年7月15日	20万
职棒魂2010	2010年4月1日	19万
摇滚革命	2008年10月14日	19万
职棒魂6	2009年7月16日	15万
电锯惊魂	2009年10月6日	13万
职棒魂5	2008年4月1日	11万
地狱男爵	2008年6月24日	7万
职棒魂4	2007年4月1日	7万
黑暗血统（日版）	2010年3月18日	1.7万

SEGA 辛勤耕耘，终获硕果

在日本第三方中，有两位全力支持PS3的标志性人物，一个是小岛秀夫，还有一个就是名越稔洋。作为世嘉的总合制作人，名越稔洋是世嘉家用机业务的头号人物，名越稔洋的决策决定了世嘉家用机事业的方向。名越稔洋是最坚决的次世代先锋，他对日本开发商在次世代游戏上的畏首畏尾感到痛心，曾在《FAMI通》采访时表示，正是因为日本高清游戏市场处境艰难，日本开发商才更有责任与义务开发高清大作，用优质的游戏推进业界发展。名越稔洋以身作则，他说服世嘉投入数十亿日元开发了《如龙见参》与《战场的女武神》，虽然两款游戏的销量都不高，世嘉的业绩在那个财年出现巨额赤字，但名越稔洋仍然坚持开发高清大作的信念。而《战场的女武神》虽然在日本惨败，于美国发售一年后，却在口耳相传效应的作用下销量大幅攀升，最后全球累计销量逼近百万，竟然成为迄今为止世嘉最畅销的高清游戏。而《如龙见参》虽然是系列销量最低的一作，但是为该作开发的引擎使世嘉的高清之路平坦了许多，之后连续两款《如龙》正统续作都只用一年时间开发完成，销量都超过50万套。名越稔洋能够在保证游戏品质的同时有效控制成本，既获得了业界的口碑认可，又获得了商业利润，使名越稔洋能够继续获得公司高层与董事的支持，继续全力发展高清游戏事业。

名越稔洋被认为是日本游戏业界的下一个小岛秀夫。就国际知名度来说，名越稔洋与小岛秀夫相比还差得很远，但他并不打算盲目迎合欧美市场来提高自己的海外影响力。以“《如龙》系列”为例，该系列在欧美难以流行的关键原因，是因为游戏中有太多只有日本人才能明白的文化特性。名越稔洋并不打算为了迎合欧美而改变《如龙》日本黑帮电视剧般的游戏感觉，他认为盲目跟风去制作自己并不了解的游戏反而有可能两边不讨好，他说：“日本人有日本人的感性，我更愿意看到不失去这种感性将真正日本制造的产品推向世界。”

名越稔洋仍在继续制作他独具日本风味的《如龙》，而开拓欧美市场的任务交给了那些更了解欧美玩家喜好的制作者。2007年世嘉与神谷英树等人的白金工作室合作，冒着巨大的风险，投入重金开发人设风格无法为日本人所接受的《猎天使魔女》。该作实际销量超过140万套，虽然并未达到神谷英树宣称的“超过《鬼泣4》”的目标，不过总算是旗开得胜，证明了对白金工作室的投资物有所值。在名越稔洋带领下的世嘉家用机游戏部门具有最高的次世代游戏冒险意识，世嘉发行的次世代游戏数量在日本第三方中数一数二，涵盖的类型最为丰富，赛车、格斗、动作、体育、RPG等无

所不包。世嘉的发行方式也很灵活，无论是自主开发、外包还是代理发行日本国内与海外工作室的作品，各类型的游戏数量都很多。全力投资于高清游戏的世嘉已经成为日本独立开发商们最主要的合作伙伴。名越稔洋“推动日本高清游戏发展”的口号并非冠冕堂皇的空话，他比日本其他第三方更愿意为独立工作室的高风险项目投资，其中有《猎天使魔女》那样的成功作品，也有《永恒的尽头》那种惨败的游戏。不论成败，世嘉的风险投资为那些资金有限的开发商提供了发展次世代大作的机会，为日本的高清游戏发展提供了动力。比起SE等在掌机避风港苟且偷安的名门大腕，世嘉更值得尊敬。

因为名越稔洋的存在，世嘉以PS3为主要支持对象的立场不会改变。除了日系作品的PS3独占趋势外，世嘉也要求欧美向游戏以PS3为基础进行开发。之前的《猎天使魔女》白金工作室只开发了X360版，PS3版由对该项目不熟悉的世嘉旗下团队移植，结果质量明显比X360版逊色得多。不过最终PS3版销量还是比X360版高6万套。所以白金工作室的最新作《征服》就是选择了PS3为“首要平台”。即使是面向海外市场，世嘉仍然会时不时地为PS3提供一些独占游戏，比如刚公布不久的《VR网球4》。虽然世嘉早期因为大胆投资高清游戏出现巨额亏损，但目前已经进入利润持续增长的阶段。上个财年世嘉运营利润从83亿日元大幅提高到367亿日元。而其他在高清游戏上过于保守的第三方正陷入亏损裁员的境地。世嘉的成功在一定程度上证明了当初平井一夫所说“投资PS3就是投资未来”的论断。



■如龙 终焉



虽然名越稔洋屡次强调不会迎合欧美玩家而改变《如龙》的味道，但是面对欧美巨大而诱人的市场，还是忍不住制作了《如龙 终焉》这么一款明显存在欧美意识的游戏。虽然并未公布详情，不过从已有的情报来看，本作将会比较接近于《生化危机》，动作射击的游戏类型很容易为欧美玩家所接受。而世嘉在丧尸题材上并不陌生，《死亡之屋》在欧美就有很高的认知度。这也是日本人把握较好的欧美向题材。《如龙 终焉》是一个外传型作品，因为与《如龙》主系列关系不大，因此并不能算是名越稔洋违背了对日本《如龙》玩家的承诺，相信今后还会有正统的《如龙5》与玩家见面。

■新作计划

世嘉的PS3游戏数量虽多，但是迄今为止销量超过百万的只有一款，而且居然是《索尼克终极MD合集》这么一个非高清的炒冷饭游戏。世嘉欠缺的是《MGS》那样的超大作品牌，所以世嘉目前在业界不断招兵买马，与多个实力级工作室缔结联盟。世嘉最器重的是白金工作室，将开发超一流大作的希望寄托在这家顶尖制作人云集的公司。三上真司开发的《征服》为射击游戏提出了很多新颖的理念，而且以三上本人在欧美的号召力，该作将有希望成为世嘉的超白金品牌。据传近期还会有世嘉与日本另一个顶级工作室的合作计划公布，这次合作会催生世嘉梦寐以求的超大作品牌。

世嘉发行的绝大多数高清游戏是由其他开发商制作，世嘉虽然有投资高清游戏的胆魄，但是自身的高清游戏开发实力仍然是比较薄弱。现在的世嘉早已不是当年技术力独步业界的世嘉，增加技术力是名越稔洋努力的方向之一。世嘉海外发行的游戏仍然会以代理为主，今年4月世嘉已经宣布对欧美分公司进行裁员重组，今后欧美分公司的主要职能就是代理发行以及网络下载业务，世嘉内部的研发主力全部集中在日本。日本本部的研发实力将会增强，掌握尖端技术的街机部门会与家用机部门更好地实现资源分享与技术提携。



SEGA PS3新作计划

游戏译名	游戏原名	独占性	发售时间
征服	Vanquish	跨平台	2010年10月19日
索尼克4 第一章	Sonic the Hedgehog 4: Episode 1	跨平台	2010年
VR网球4	Virtua Tennis 4	PS3独占	2011年
如龙 终焉	龙が如く OF THE END	PS3独占	未定

SEGA PS3成绩单

游戏名	发售时间	销量
索尼克终极MD合集	2009年2月10日	106万
战场的女武神	2008年4月24日	93.2万
如龙3	2009年2月26日	84万
北京2008	2008年7月8日	77万
猎天使魔女	2009年10月29日	73.3万
异形大战铁血战士	2010年2月16日	69万
索尼克 释放	2008年12月9日	64万
钢铁侠	2008年5月2日	60万
如龙4	2010年3月18日	56万

游戏名	发售时间	销量
VR战士5	2007年2月20日	53万
索尼克	2007年1月30日	40万
永恒的尽头	2010年1月28日	39.9万
如龙见参	2008年3月7日	35.7万
死刑犯2	2008年3月11日	31万
世嘉全明星网球	2008年3月18日	31万
VR网球2009	2009年6月9日	29万
维京战神	2008年3月25日	29万
VR网球3	2007年3月20日	26万
索尼克全明星赛车	2010年2月23日	26万

游戏名	发售时间	销量
金罗盘	2008年3月27日	21万
神奇绿巨人	2008年6月20日	20万
温哥华2010冬奥会	2010年1月12日	18万
杀戮俱乐部	2008年2月19日	16万
阿尔法协议	2010年5月28日	16万
全能战车2	2007年3月23日	13万
钢铁侠2	2010年3月4日	12万
战斧 兽骑士	2008年10月14日	10万
头文字D 极限舞台	2008年7月3日	8万
世嘉拉力Revo	2007年10月9日	6万

Koei Tecmo 无双新十年 回归PS家族



TGS2010期间爆出的最大牌的独占新闻就是《真·三国无双6》的日版PS3独占，这虽然是意料之外，却也是情理之中。"《真·三国无双》系列"虽然坚持了多年的跨平台战略，但是X360版的销量几乎可以忽略不计，尤其是日版完全缺乏存在感。与其费力不讨好地推出X360版，倒不如让PS3独占，还能在权利金方面享受一些优惠。今年Koei Tecmo对PS3异常热情，ω-force倾情打造了PS3独占的《三位一体 龙士传说 ZERO》，而TGS期间除了《真·三国无双6》之外，就连《仁王》这个PS3独占雾件大作也重新露面，该作当年号称"全球首款公开的PS3游戏"，中途不知何故被长期搁置，现在改由Team Ninja接手，相信在动作手感方面会得到进化。自从早矢仕洋介接手Team Ninja，对PS3的态度果然大转弯，过去板垣伴信时代一直由X360限期独占的《忍者龙剑传》也将首次实现PS3/X360版同步发售。

在日本的几大发行商中，Koei对日本本土市场最为依赖。与Tecmo合并之后，海外业务比例有所上升，但本土市场仍是命脉所在。目前在日厂的高清游戏中，Koei Tecmo的PS3独占游戏比例最高。Koei是一家有30多年历史的老铺，但真正崛起的历史却只有10年，因为在PS2时代及时抓住机遇才实现了快速发展。6年前公开《仁王》时，Koei仍然准备一心一意为PS3效命，后来PS3处境艰险，Koei采取了跨平台战略并大力支持Wii。但这红杏出墙的行为给Koei带来的不是财富，而是一连串的失败，尤其是为Wii开发的各种"无双"几乎全部血本无归。Koei Tecmo社长松原健二曾多次抱怨当前一款游戏要制作五六个版本的业界局面，怀念只需制作一个版本销量却高得多的PS2时代。Koei一直在等待PS3恢复PS2的风采，所以当日本国内PS3与Wii的处境出现逆转时，已经与Tecmo合并的Koei立刻着手PS3独占计划。今年初《FAMI通X360》对Koei进行采访时大爆乌龙，被问到有哪些X360项目正在开发时，Koei开发人员面露惊讶神色，表示正在开发的只有几个Kinect小项目，未公布的几个主要项目都将是PS3独占。

原Tecmo方面从事高清游戏开发的几乎只有Team Ninja。板垣伴信走后，Team Ninja与微软的关系一落千丈。早矢仕洋介过去一直负责的是《忍者龙剑传》的PS3版，无论是在业务关系还是技术环境，都与索尼方面更为亲近。况且之前的两个"Σ"都表现得十分出色。《忍者龙剑传III》的跨平台预示着今后的《死或生5》也将实现PS3/X360版同步发售，今年初《PS3官方杂志》甚至爆出"《死或生5》PS3独占"的传闻。销量主导一切，上个财年Koei Tecmo营业收入大13.8%，Wii与X360游戏的销量低是关键原因。而PS3游戏销量持续长，上个财年Koei Tecmo表现最色的游戏是PS3版的《北斗无双》《忍者龙剑传Σ2》，松原健二在《日经采访时明确表示未来业务将以PS3主。类似于《真·三国无双6》PS3日本独占方式今后可能会十分见，而在海外仍然会继续跨平台。"高清就必须考虑欧美市场"的思想成为日本厂商的共识，将《仁王》Koei交给Team Ninja就是考虑到工作室的作品较受海外玩家青睐，且金发碧眼的主角可能会在海外比讨巧。目前Koei Tecmo正在形ω-force专攻国内，Team Ninja攻海外的战略搭配，本土向与海外游戏分别交给两个工作室负责，同通过"无双"题材的多样化发展新用户《北斗无双》的成功证明此路可行，是面向海外的《特洛伊无双》被KoeTecmo寄予厚望。如果该作取得成功今后完全有可能出现《斯巴达无双》《亚瑟王无双》等各种题材。反而是本国内"无双"题材的商业价值几被挖掘殆尽，Koei Tecmo需要强打造崭新品牌以应对未来发展。松健二曾表示Team Ninja与ω-force正在进行技术合作，也许由两个王牌工作室合作，以PS3为首要平台的原创大作正在开发中。





真·三国无双6

作为庆祝系列十周年的游戏，《真·三国无双6》的PS3日版独占象征着"《无双》系列"对PS家族的回归。Koei Tecmo将于10月26日召开发布会公布本作详情。《真·三国无双5》的大改革以失败告终，《真·三国无双6》与前作已相隔三年，漫长的开发周期意味着游戏内容的彻底变革。以《无双》目前的处境，只有完全打破该系列已经陈腐的框架，将固有的游戏结构完全改变，才有可能重新引起玩家的兴趣。《真·三国无双6》将关系到《无双》的未来走向。

族

营业收入大跌
戏的销量低迷
戏销量持续增
cmo 表现最出
北斗无双》和
建二在《日经》
将以PS3为
国无双6》的
可能会十分常
跨平台。"做
"的思想已
《仁王》从
就是考虑到该
家青睐，而
在海外比较
o 正在形成
m Ninja 主
向与海外向
负责，同时
发展新用户。
路可行，于
》被Koei
作取得成功，
巴达无双》、
。反而是日
业价值几乎
o 需要强力
发展。松原
ω-force
由两个王牌
要平台的原



意味着
以《无
有完全
框架，
改变，
家的兴
6》将
走向。



■仁王

早在2004年秋季，Koei就公布了一款暂名为"鬼"的新作项目，这是全世界首款确定在PS3上推出的游戏。当时Koei准备为该项目投入数十亿日元，除了游戏外，还有电影电视等跨媒体计划。一年后该项目更名为《仁王》，公布了一段CG动画，但是自此就再也没有下文。松原健二表示，早期Koei对PS3的发展预期得过于理想化，认为PS3的普及速度将会比PS2更快，所以迫不及待地启动PS3新作计划，发现PS3价格高昂的致命缺陷后，多个项目紧急中止。直到现在PS3才发展到Koei需要的规模。《仁王》是否会成为一款"忍龙＋无双"的游戏？让我们拭目以待！

Koei Tecmo PS3新作计划

游戏译名	游戏原名	独占性	发售时间
三位一体 龙士传说 ZERO	Trinity：Zill'Oll Zero	PS3独占	2010年11月25日
忍者龙剑传III	Ninja Gaiden III	跨平台	未定
信长的野望Online 新星之章	信长の野望Online 新星の章	PS3独占	2010年第4季度
特洛伊无双	Warriors：Legends of Troy	跨平台	未定
仁王	Ni-Oh	PS3独占	未定
真·三国无双6	Dynasty Warriors 7	PS3日本独占	未定

Koei Tecmo PS3成绩单

游戏名	发售时间	销量
真·三国无双5	2007年11月11日	62.8万
忍者龙剑传Σ	2007年7月3日	60万
北斗无双	2010年3月25日	54.7万
忍者龙剑传Σ2	2009年9月29日	53万
高达无双	2007年3月1日	44.5万
真·三国无双5 帝国	2009年5月28日	27.9万
剑刃风暴 百年战争	2007年8月30日	22.9万
无双大蛇Z	2009年3月12日	23万
真·三国无双 联合突袭	2009年10月1日	16.6万
信长之野望 天道	2010年3月4日	12万

日本业界　昨日重温

高清时代里，日本的大厂商们日子难过，而小厂商们更是到了生死存亡的危急时刻。很多日本小厂商无论是资金还是技术都无法满足次世代游戏的高要求，只有通过高清2D画面吸引一些深度宅男。于是在PS3的日本正统大作匮乏时，出现了高清宅作大繁荣的奇特现象。那些开发成本低廉的小众型游戏只要卖一两万套就能回本，而PS3作为日本核心玩家的首选，喜欢核心宅游戏的玩家数量不少，在缺乏大作之时，这些游戏成为人们打发时间的替补品。但是随着PS3大作阵容的逐渐充实，小厂商反而会陷入被动。于是一些规模中等的开发商也在努力制作自己的高品质游戏，他们的作品在海外的知名度微不足道，只能立足于本土市场，PS3几乎是他们惟一的选择。

除了以开发低成本游戏著称的一些中小型开发商外，日本游戏业界的新趋势是顶尖制作人纷纷单飞，在风险投资的支持下成立自己的工作室。这些工作室虽然规模也不大，但是却以开发超一流大作为目标，他们正在成为日本游戏业界的生力军。比如须田刚一的蚱蜢工作室、板垣伴信的英灵殿工作室，由于其制作人扬名海内外，因而都有国外著名发行商的资金援助，他们所开发的大作大多以全球为目标，因而是以跨平台为主。不管是名制作人的新公司，还是低成本小开发商，在今年TGS公布的游戏都明显比以往成熟得多。Atlus终于开始制作高清游戏，首款PS3独占作品《凯瑟琳》大受关注；Fromsoftware仍然是实干型，外表低调，开发中的高清游戏数量却相当丰富。

日本游戏业界正在觉醒，虽然与欧美已经产生很大的差距，但日本开发商也拥有自身独具的创意力量。索尼带领下的PS时代是日本第三方最辉煌的时代，在1997～1998年的巅峰时期，日本开发的游戏软件占到全球电视游戏市场将近90%的市场份额。日本第三方希望PS3的崛起让他们重现昔日风光，2010年是PS3复苏的一年，也将成为日本业界的振兴之年。



小厂商的PS3新作计划

游戏译名	游戏原名	独占性	发售时间
阿卡雷斯特战记2	Compile Heart	PS3独占	2010年10月21日
凯瑟琳	Atlus	PS3独占	2010年冬
绝体绝命都市4	IREM	PS3独占	2010年冬
装甲核心5	Fromsoftware	跨平台	2010年内
圣灵之心3	ARC SYSTEM WORKS	跨平台	2011年1月13日
魔界战记4	日本一	PS3独占	2011年2月24日
诅咒之影	蚱蜢	跨平台	2011年夏
恶魔三全音	英灵殿	跨平台	未定





PLAYSTATION® MOVE

Move英雄榜

你可以用它在电视屏幕上天马行空般的随意涂鸦，也可以让它成为揭开折纸杀手连环杀人案幕后真相的关键道具，它是球拍、魔法棒，也是方向盘、光枪，甚至还是一把插向海尔刚星士兵红眼的匕首。你会对它在操控方面高度精准的表现而折服，也可能因其与众不同的造型而产生不必要的联想，但无论如何，随着 Playstation Move 的全球发售，正式拉开了 PS3 高清体感游戏的帷幕，玩家能否乐在其中，还要依仗众多游戏开发商的集体表现。在各种观点和认识之中，索尼最想在全球千万玩家头脑中植入的想法或许是：PS Move 并非是迎合休闲游戏市场的产物，而是核心玩家们攻城掠地的利器。在这个领域，盗梦师们全无用武之地，游戏设计师才是货真价实的主角。本文将为您介绍几颗“明星”，不仅包括 PS Move 的缔造者，还有那些善于创造开发奇迹的制作团队。

人们往往习惯以成败论英雄，虽然在今年圣诞节前，我们很难断言 PS Move 的销售成绩和未来走向，但是透过这些与 PS Move 息息相关的游戏开发者们的经历和成功哲学，我们可以清晰地看到 PS Move 背后蕴含的潜力与价值。相比率先定义体感游戏方式的 Wii，以及未来科技味道更加浓厚的 Kinect，这一次索尼选择了脚踏实地。当然，PS Move 确实希望吸引一些新玩家加入 Playstation 的大家庭，但重点依旧放在服务于固有的玩家群体。《杀戮地带 2》、《无名英雄 2》和《海豹突击队 4》等传统大作完整或部分兼容 PS Move，彰显了索尼巩固核心游戏领域的决心。索尼全球制作室主席吉田修平强调：“(PS Move) 并非是对市场竞争对手行动的回应，而是我们强化游戏体验所必须迈出的一步，从一开始，它就是面向所有 PS3 玩家，并努力支持所有的游戏类型。”

文 Delphi　美编 一刀

Global Technology Division

英雄出处	福斯特城、伦敦
英雄事迹	负责PS Move硬件开发
英雄名言	“索尼的设计哲学，从PS Move开始改变！”
英雄指数	★★★★★

在日新月异的游戏产业，热门的硬件产品往往会被冠以各种开创性的称号，但实际上大都只具有一些象征性的意义。不过，索尼将 PS Move 定位为一款里程碑式的作品确实所言非虚，并非因为它是首款主流的高清体感硬件，或是首个使用光球和 PS 按键的体感控制器，真正的原因是，它是 SCE 公司历史上首款由欧美地区主导开发的全球性硬件产品，不再由日本总部操刀制作或发号施令，在制作过程中，实现了游戏软件设计师和硬件工程师的协同工作，而不像以往那样，硬件和软件部门各自为战。PS Move 的开发架构较为复杂，在 SCE 的全球技术部（The Global Technology Division）的领导下，由位于美国福斯特城的 SCEA 硬件研发部门负责，SCE 伦敦制作室麾下的高级技术组提供开发协助。前者由 EyeToy 缔造者 Richard Marks 博士直接领导，而后者主要负责 PS3 相关周边硬件的研究工作。

长期以来，SCE 的东京总部拥有最高的开发决策权，主要负责涉及到新一代主机、掌机相关核心技术的研究，全球性的硬件产品大都出自他们之手。相对而言，欧美分部的话语权十分有限，甚至主机的固件升级内容，也是由日本总部直接决定的。随着平井一夫就任 SCE 主席，这种略显僵硬的组织架构得到了根本性的改变，欧美制作室获得了更多的权限。全球工作室主管吉田修平强调：“我们在欧美地区有大量投资，这些团队发挥着越来越重要的作用，以往硬件产品大都由日本方面完成，现在我们希望欧美团队可以承担更多的责任。所以，更好的联系和沟通两方面，是我现在扮演的主要角色，PS Move 就是基于这种模式推出的首款硬件产品。”

■索尼全球工作室总裁吉田修平。



在很大程度上，硬件开发资源和重心的转移，符合当前次世代游戏产业西强东弱的基本格局。

除此之外，SCE也在反思传统的接力棒模式的硬件开发流程，首先由硬件部门完成产品开发，然后再交给软件部门，PS3就是一个典型的例子。吉田修平表示，“尽管PS3的硬件机能十分强大，但由于整个开发过程将软件制作人员排除在外，导致在最初阶段PS3的软件开发环境不佳，给游戏开发商造成了很大麻烦。从那时开始，我们决定今后新的硬件项目，必须要有软件人员的参与。”SCE硬件设计哲学的改变，在PS Move的研发过程中表现得淋漓尽致，在最初的概念设计阶段，索尼的全球游戏工作室就加入进来，游戏设计师和硬件工程师召开碰头会，各自发表意见，群立


■ SCEA位于福斯特城的研发部门办公楼


■ SCEA研发部门的用户测试实验室

群策。当然，摒弃传统的开发模式，一度让硬件部门感到有些不适应，但大家普遍相信这种举措有利于索尼的未来发展。有趣的是，PS Move在操作方式上的一些设计灵感，就来自于SCEA一名叫做Jet li美工的建议。

全球技术部(The Global Technology Division)能够担当PS Move的开发重任，得益于在技术和人才领域的充沛储备。SCEA的研发部门不但拥有先进的开发设备，顽皮狗、圣莫尼卡工作室等顶尖团队，可以不断反馈各种开发建议。此外，他们还拥有最好的用户测试设备，可以完成各种基于玩家需求为导向的测试，根据结果不断完善和调整PS Move的操作体验。全球制作室主管吉田修平称赞道：“在软硬件开发者的通力合作下，制作一款PS Move游戏，只需要占用很小的系统资源，这是一个非常令人骄傲的成果。当我们召集全球工作室成员开会时，我问他们需要使用多少CPU和内存时，他们回答不需要额外使用CPU和内存。当然，这是玩笑，但也证明了，传统游戏兼容Move，整体开发难度非常低。”

Richard Marks

英雄出处 美国福斯特城

英雄事迹 PS Move的缔造者

英雄名言 “触觉，是游戏体验不可或缺的环节之一”

英雄指数 ★★★★★


■ PS Move项目副主管Anton Mikhailov。

曾有媒体表示，尽管Richard Marks博士在游戏产业取得了辉煌的成功，但另一方面，美国宇航局也失去了一位优秀的航空技术专家，对于这样的赞美，为人实在的Richard Marks却并不愿意接受，“虽然从专业角度而言，我更适合在NASA工作，但如果让我再次选择的话，我还会坚持当年的决定，只有在游戏业，我才真正感到如鱼得水。”当年，Richard Marks完成了在美国麻省理工学院计算机工程的学业后，改念航空电子专业，进入斯坦福大学攻读博士学位，并参与研发了深海探测机器人的“视觉识别和记录系统”，这些深海探测用机器人不但可以追踪鱼群，对周遭环境加以测量，还能在海中保持特定的位置，这次的工作经历为后来他开发EyeToy奠定了技术基础。有趣的是，Richard Marks的工作志向从来不是从事科研工作，早在学生时代，他替父母照看自家的电玩店时，就已经决心成为游戏业的一员。

1999年，他在加州圣何塞举办的游戏开发者大会上提出了EyeToy的原始概念，当时SCEA研发部门的高级副总裁Phil Harrison对他一见如故，高薪聘请其加盟，Richard Marks成为了SCEA硬件研发部门的一员。不过SCEA的其他高层对这一构思并不热衷，他的创意迟迟没有转化为硬件成品。2000年，事情终于有了转机，Phil Harrison转任SCEE产品副总裁，他力排众议，将Richard Marks借调到SCEE工作，在伦敦制作室的全力配合下，EyeToy终于横空出世，当年在欧洲的销量就超过200万套。在没有进行任何大规模宣传推广的情况下，在美国也取得了近40万的销量，目前EyeToy的全球硬件销量已经超过一千万套。作为缔造者的Richard Marks自然平步青云，不仅升任SCEA硬件研发部门的主管，而且甚至被一些游戏媒体称为SCEA的“技术上帝”。


■ Richard Marks博士演示PS Move。

尽管在工作初期曾存在一些不快，但Richard Marks对索尼还是充满了感激之情，“索尼的工程师文化真的太棒了，技术可以将很多难以想像的事情转化为现实，有好的，当然也有坏的，比如当年我父母开的游戏店，就因为Atari的破产而关门大吉，但即使在整个市场环境最严峻的时刻，索尼对研发部门的投入……依然可以用奢侈来形容。记得我和一位高层会面时，我猜他当时满脑子的想法是‘这帮家伙糟蹋了不少资金’，但实际上他对我说的话是，你们尽管放心大胆的去尝试。没错，这就是索尼的开发文化。”一方面EyeToy取得了令人信服的市场成功，但另一方面，这种成功还不足以使其成为一款全球性的杀手级娱乐产品。它的玩法虽然千变万化，乐趣十足，但是限制也显而易见，对光线、距离和室内环境都有严格的要求，而PS Move则有效地避免了上述问题成为玩家游戏时的障碍，PS Eye的解析度四倍于EyeToy，并具备低光环境下的检测和识别能力。

在游戏控制领域，开发者们一直在力求让玩家体验到没有障碍的操作自由，但这并非是要摒弃所有的物理控制器。在Richard Marks看来，EyeToy为其提供的最重要的一条经验是，在现阶段，物理控制



器依然不可或缺。比如扣动扳机键，不仅能够提升玩家的代入感，也会使游戏中角色的动作反应变得更可信。Richard Marks坦言："当年的EyeToy，就是尽量减少物理控制理念下的产物，但这种本该无拘束的操作方式，实际表现却很有限，不仅是技术上的，也影响到了实际游戏体验，因为很多核心的游戏操作方式，摄像机并不能捕捉得很准确、顺畅，或者干脆说，它不是一个正确的选择。" Richard Marks接着反问道，"使用实体控制器，玩家就不能感受到自由的操控？"比如打网球，如果没有球拍，固然很自由，但这还是网球吗？

因此，Richard Marks坚持现阶段的游戏操控方式，必须要有一定的限制，离不开物理控制器，显然这与微软Kincet的理念泾渭分明，他认为当前所有的观点之争，都可以归结为一个问题：触觉是否是游戏体验所必须的感受之一？Richard Marks工作时非常专注，不会去做那些自己认为没有意义的事情，他性格平和，不喜欢与人争论，当某家游戏媒体将他的"体感操作离不开实体控制器"的言论，"改头换面"直接用来攻击kinect时，他专门给那家网站发去了邮件，强调自己对任何技术尝试都保持尊重的态度，他曾公开宣称，"即便EyeToy比Wii推出时间要早得多，但这并不能降低任天堂对游戏界面和互动方式作出的不可替代的巨大贡献。"Richard Marks经常挂在嘴边的一句话是，"我首先是个玩家"，看似平淡无奇，在他的日常工作中却从未偏离这一点。

由于从开始阶段，软件设计师和硬件工程师就在一起工作，充分交流，因此工作目标不仅是如何将PS Move打造成型，还要为全球玩家营造一个与众不同的游戏世界。Richard Marks为此走访了不少游戏开发商，听取他们的意见，几乎所有人都提出，需要操控上的精确性，以便使它适合目前主流的游戏类型。PS Move的一大特色，就是操控和定位上的准确，相比Wii，PS Move这方面的优势相当明显。Richard Marks表示："就我个人而言，我认为PS Move非常适合玩第一人称射击游戏，此外，我还希望在动作冒险和即时战略两种类型能有操作上的突破，因此我十分期待《巫师冒险记》和《R.U.S.E》。"

Richard Marks的夫人是一名企业会计师，几乎从不玩电子游戏，某天，当Richard Marks在家测试PS Move的时候，她很奇怪自己的丈夫为什么总在电视机前晃来晃去，于是也加入了进来，很快就爱上了PS Move。而当Richard Marks看到自己孩子的反应时，他有了一种如释重负的感觉，"（因为）它再一次证明PS Move走在一条正确的道路上。"谈及3D和PS Move的融合，Richard Marks认为这种体验是引人入胜的，促使玩家沉浸在一种强烈的感官刺激中，既是视觉上的，也是操作上的，这是一种此前很少体验到的感受。不过他也毫不讳言索尼，两种时髦的技术并非适合所有类型的游戏，不是所有游戏都适合3D技术，PS Move也不是放之四海皆准的操作解决方案，两者之间的融合需要认真对待。

在今年旧金山召开的游戏开发者会议以及E3索尼新闻发布会上，站在Richard Marks身边的是一位面容略显稚嫩的年轻开发者，他就是PS Move项目的副主管Anton Mikhailov，尽管看上去年纪不大，但在游戏操控领域有着10年的工作经验，PS Move独特的光球设计就来自他的创意。索尼在PS2时代推出的两款游戏，《EyeToy Play：Hero》和《EyeToy Play：Pom Pom Party》，可以说是PS Move的早期尝试。因为两者都有一个实体外设，用于EyeToy摄像头的检测和识别。前者是一把绿色的剑，后者则是一个彩色绒球，然而如果房间中存在绿色植物，EyeToy很可能无法正确辨别它们。为了修正这个问题，Anton Mikhailov最早提出增加一个可改变颜色光球的设计方案，最终在PS Move上得以实现。Anton Mikhailov为此打趣说，即使现在在花房中游戏，也不会受到什么影响，而且额外的好处是，在阴暗环境中，凭借对光球的定位，一样可以正常游戏。

David Cage

英雄出处 法国巴黎

英雄事迹 暴雨支持PS Move

英雄名言 "PS Move需要的是真正3A级别的大作"

英雄指数 ★★★



在外界看来，David Cage一直保持对Kinect的批评姿态，加上由于开发《暴雨》的PS Move版本，最终导致计划中的《暴雨》DLC项目难产，似乎这位法国游戏奇才对体感操控缺乏好感，但事实却并非如此。David Cage表示："其实，《暴雨》最初就曾考虑使用索尼正在开发中的技术（指PS Move），不过当时我们不知道它何时推出，所以最后放弃了。游戏最初的版本，就是基于体感操作方式的，只不过那时整个系统看起来问题多多，不过《暴雨》的零售版，玩家依然可以找到很多当初使用体感设计的影子。"1969年6月9日，David Cage在法国巴黎出生，他的全名是David De Gruttola。1993年，他建立了Totem Interactive，起初是为电影公司制作各类背景音乐，后来在朋友的介绍下，他接手了几个游戏公司的项目，在完成了《飞毛腿小子》、《超时空特警》等MD游戏的制作后，他对游戏开发和剧本创作逐渐产生了浓厚的兴趣。1997年，David Cage创建了一家全新的公司Quantic Dream，准备在游戏领域大显身手。

Quantic Dream致力于推出剧情为导向的冒险游戏，钟情于剧本创作的David Cage大胆提出了"交互电影表现手法"，试图在冒险游戏的传统框架中注入新的灵魂。以体验的方式持续感知，利用人物命运的转圜调动玩家情绪，并将故事情节反馈到游戏的细节设计之中，这成为他日后一以贯之的叙事模式。经过《靛青预言》等游戏的磨炼，David Cage的作品不再让玩家只是

信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

简单的“看和选择”，而是沉浸在引人入胜的故事中，通过与游戏世界直接的互动推进情节发展，玩家从旁观者变为亲历者，这是他“情感互动剧”游戏风格日益成熟的标志。可以说他找到了日后打开成功之门的一把关键钥匙，只有在游戏中注入真实的情感，才能创作出一款真正震撼心灵的作品。冒险游戏本身非常适合PS Move的操作方式，结合David Cage在剧情和角色塑造上的深厚功底，显然具备大幅提升游戏体验的潜力。

《暴雨》不是简单的进化，而是一场革命，其开发难度自然可想而知。出色画面和精彩故事的简单叠加，只会产生一款没有灵魂的作品，《暴雨》成功的关键在于，使环境成为人物性格和心理反应的延伸，而游戏角色也可以借助场景互动更好的推进剧情发展，营造深刻的情感共鸣。《暴雨》的四名主角都是普通人，个人经历与折纸杀手有着或多或少的联系，他们都不幸福，有着各自的危机，甚至四个人在一定程度上都是“病态”的。David Cage特意为主角们设定了精神或身体上的疾病，使玩家更直观的感受到他们内心的痛楚，比如伊森怀疑自己有双重人格，史考特的哮喘还有麦迪逊挥之不去的噩梦。《暴雨》用令人难以想像的坦诚和娓娓道来的方式，演绎着平凡人的烦恼、痛苦，无助乃至死亡，格外真切，令人惊心动魄。



Move版《暴雨》为玩家带来全新感觉。

《暴雨》新近公布的大小超过1GB的2.0补丁更新，增加了对PS Move的全面支持，操作方式的改变，不仅强化了玩家融入暴雨世界的代入感，也进一步升华了游戏所着力渲染的氛围和人物命运。价格相比原版大幅降低的《暴雨》PS Move版，增加了先前发售的标本剥制师DLC、3个动态XMB主题，游戏音轨以及制作花絮视频等。当初，David Cage计划推出《暴雨》的三个新章节，每个都有一个小时左右的游戏时间，解释暴雨世界一些不为人知的故事，以及角色为什么会变成游戏中的那个样子。但由于索尼坚持兼容PS Move比DLC优先的态度，加上Quantic Dream的新作已经上马，制作团队只能二选一，最终导致DLC无疾而终。对此，David Cage坦言：“我理解索尼的决定，但是这个结果确实会让一些玩家感到失望。”不过他也强调，希望玩家能够购买PS Move，体验一下不一样的《暴雨》。

对于Kinect，David Cage的态度十分鲜明，“我认为不是所有人都愿意在电视面前蹦来跳去，手舞足蹈，微软希望复制任天堂的方式，在休闲游戏市场取得更大的成就，我认为这无可指摘。不过从技术角度讲，他们能否取得演示中的效果，我感到有些怀疑……在宣传片中，kinect可以扫描玩家手中的滑板，然后它就出现在游戏中。要知道，我们都在一个行业中，知道哪些是真实的，哪些是虚幻的。”而对于PS Move的未来发展，他同样直言不讳的表达了自己的看法：“只是一大堆休闲游戏，并不会让PS Move在PS3的生命周期中扮演什么重要的角色，它需要的是那些真正3A级别的核心大作。”谈到自己的新作是否支持PS Move的问题，他给出了暗示，“我们希望利用到《暴雨》PS Move版的一些设计经验，通常，在参与了《暴雨》这样规模很大，充满挑战的项目后，很难有什么新计划能带给制作组巨大的兴奋，现在他们怀着满腔的热情投入到了新工作之中，我们会继续在情感互动剧的道路上冒险，新的脚本，新的原创内容，那才是我们的行事风格。”

Supermassive Games

英雄出处 英国吉尔福德

英雄事迹 PS Move项目的主力开发者之一

英雄名言 “PS Move更精确，可以实现更多有趣的事情”

英雄指数 ★★★

《杀戮地带3》开发消息的最初泄密，正是来自Supermassive Games一名员工的个人介绍网页，这家在玩家眼中名不见经传的公司，却是SCE在欧洲最偏爱的外包游戏开发商，并且是当前PS Move游戏的主力开发者之一。他们曾先后参与《杀戮地带2》、《杀戮地带3》等索尼核心游戏项目，负责的领域虽然与实际开发无关，但同样意义重大。以第三方的身份，向制作团队提供开发进度报告、数据分析以及配合SCEE的本地化工作。目前，他们正处于开发中的未公开的PS3独占作品数量超过三款，与索尼的密切关系可见一斑。Supermassive Games，于2007年在英国吉尔福德市建立，目前员工总数为85人，平均年龄31岁，客观地说，即便是在逐渐萎缩的英国游戏产业，他们的名气也并不引人注目。


Supermassive Games的员工合影。

真正让Supermassive Games脱颖而出的原因，除了他们在项目管理上的一技之长，还有同样重要的“私人关系”。公司主管Peter Samuels，是EA英国分部老资格的游戏制作人，曾参与“《哈利·波特》系列”的制作，Supermassive Games大部分员工也都来自EA。表面上看，除了曾开发PS系游戏，他和索尼之间并没有什么交集，但实际上，他是SCEE专门负责处理外部开发商关系的主管Jon Rostron，在曼彻斯特大学的昔日校友，两人也都曾在EA工作。Peter Samuels的专长在于项目管理和开发控制，可以为游戏制作组提供完整的管理解决方案，对当前游戏制作进度进行分析，优化。他本人在英国人脉很广，与《小小大星球》的制作人Mark Healey以及索尼伦敦和剑桥制作室的高层都是好友。

Supermassive Games将自己的工作描述为：开发原创的，由发行商提供资金的PS3独占作品，他们目前同时推出了两款PS Move游戏：《Start the Party!》和《Tumble》，此外，还制作了一款采用微交易模式运营的免费足球游戏《Big Match Striker》。《Start the Party！》作为PS Move的首发游戏，是一款典型的聚会类作品，包括20种迷你游戏，比如打地鼠、弹球、涂鸦、捉鬼等。在游戏的开发过程中，完全是以用户测试评价为导向，他们邀请了大量玩家和非玩家进行内部测试，制作人Tom O'Connor强调这是一款全年龄的游戏，而且玩家不需做出特定的手势或严格的肢体动作，只要进行直观的互动即可体验到游戏的乐趣。不过从最终成品质量看，游戏显得过于简单，作为一款强调热闹的聚会游戏，有些迷你游戏显得有些安静和冷场，不过救援直升机和理发两款迷你游戏表现十分出彩。

相比《Start the Party!》的平庸表现，Supermassive Games推出的一款PS Move下载游戏，获得了不少媒体的好评，Joystiq给予《Tumble》90分的高评价，

Gamespot也亮出了80的不错分数。本作是一款益智游戏，玩家要运用PS Move手柄，堆叠各种形状的积木以实现游戏设定的不同目标。比如将各种积木堆积在一起，然后再推倒它们，这些积木具有不同的尺寸，体积和重量。游戏看上去有些类似Wii平台的作品《轰隆魔块》，但相比后者，由于PS Move的操作更加精确，可以细微的调节积木的位置，制作人Tom Heaton认为本作是一款对操作要求最精准的体感游戏，从侧面体现出PS Move的实力。Peter Samuels雄心勃勃地表示，“Wii的用户将会被PS Move所吸引，因为它更加精确，可以实现更多有趣的事情。”



▶《Start the Party!》的涂鸦游戏。

Cohort Studios

英雄出处 苏格兰敦提市

英雄事迹 《The Shoot》的开发商

英雄名言 “没有PS Move，你就无法玩到这款游戏”

英雄指数 ★★

推广，这其中就不乏一些专门制作PS Move游戏的厂商。位于苏格兰敦提市的Cohort Studios就是这样一家公司，2006年，由Lol Scragg，Darran Thomas和Bruce McNeish等三人创立。公司起初是提供代工

在PS Move公布后，SCE麾下的王牌制作组顽皮狗、圣莫尼卡制作室等，并没有草率的进入这一市场，显然，SCE的战略意图是在稳定现有产品线的同时，逐渐加大对PS Move的开发投入，这就需要更多有实力的外部开发商的加盟。SCEE负责外部开发的XDev Team在这方面工作成效卓著，他们在11个主要的欧洲国家都设有办事处，不仅协助本地的中小型开发商制作游戏，而且还帮助他们进行内部培训和市场

服务，参与了《机车风暴》和《火爆狂飙 天堂》的开发，负责游戏部分代码的编写，因此积累了不少竞速类游戏的开发经验，随后又为Audi TT新车的发售推出了一款宣传游戏《Journeys Through Sound》。

此后，他们和SCEE的关系更近一步，成为竞猜类游戏“《Buzz!》系列”衍生作品《Buzz! Junior》的开发商，起初游戏是聚会类型，包含大量迷你游戏，随后又发售了两款风格迥异的作品。一部是以恐龙



Cohort Studios创始人Lol Scragg。

为主角，另一部则是他们所擅长的赛车类游戏，玩家可以驾驶汽车，船甚至喷射机，在各种卡通风格场景中比赛。目前，他们正在开发的PS Move作品是光枪类游戏《The Shoot》，拥有丰富的可破坏场景，并引入了掩体系统。游戏使用Cohort Studios独立研发的Praetorian Tech引擎，可以方便的同各种中间件结合，他们还特别购买了Havoc物理引擎的授权，为游戏添加了更出众的破坏、物理、服装、动作等效果。本作发生在好莱坞电影制片厂的各种影片场景中，玩家需要射击屏幕上出现的敌人标靶。由于PS Eye会实时追踪Move手柄光球的位置，因此玩家不需要保持手柄指向屏幕。



Move的光枪射击游戏《The Shoot》。

Cohort Studios的主管Lol Scragg特别感谢了索尼提供的巨大支持，“在开发过程中，我们没有遭遇任何严重问题，索尼的支持很到位，可以即时反馈问题，而不用把时间花在阅读不断往来的邮件上。

当我们指出
些问题后，
快就会被
正。” 在L
Scragg看
PS Move不
针对社交和
闲游戏市场
产品，它对
的依然是
的传统玩家
体。“不仅要核心向，而且只有拥
PS Move，你才能体会到游戏的精
所在，希望这样的作品越来越多。
在接受媒体采访时，Lol Scrag g
了自己作为游戏开发者的直观感
PS Move不仅X\Y轴很精确，而且
轴同样如此，这是它和Wii控制器
操作上最本质的区别。

现在，有不少核心玩家并不
欢体感操作方式，Lol Scragg的
度则十分乐观，“他们或许认为体
操作就是Wii展现的那些东西，
旦索尼和微软进入这个市场，会
给核心玩家真正需要的，具有强
冲击力的游戏。”《The Shoot》预
今年10月12日发售，不过8月
Cohort Studios突然宣布裁员27
一度引发了外界的担忧，不过官
立刻回应说，这是为了将公司规
保持在稳步发展的程度，凭借和
尼等大型开发商的密切合作关
Cohort Studios正在进行一项被称
“X计划”的秘密游戏开发项目，
会在不久之后公开。Lol Scragg同
强调，“有关PS Move，我们还有
百上千的奇思妙想，会努力将它
转化为游戏。”

Zindagi Games

英雄出处 美国卡马里奥

英雄事迹 PS Move首席第二方

英雄名言 “开心地制作游戏，才能创造出真正开心的游戏”

英雄指数 ★★★

无论是任天堂的《Wii Sports》，还是Kinect的《Kinect Sports》，都证明体育类迷你游戏，是体感操作的最佳代言人，PS Move的首发游戏《体育冠军》同样如此。作为PS Move套装的同捆游戏，它的宣传和示范作用显然意义重大。索尼将本作的开发工作交给了Zindagi Games负责，这是一家在2007年10月成立的新公司，公司创始人是印度裔美国人Umrao Mayer和George Simmons。前者是Kush Games的创始人，负责开发《MLB 2K》系列”，随后将公司卖给了Take2，净赚两千多万美元，于是当年38岁的Umrao Mayer决定退休，开始享受生活，然而没过多久，他就意识到自己做不到真正退休，因为始终离不开自己热爱的游戏开发工作。

此后，Umrao Mayer和一位朋友一起工作过一段时间，此人后来加盟了索尼，半年后，他给Umrao Mayer打来了电话，“他在电话里兴冲冲地问，我是否愿意开发PS Move游戏，而且这款作品很特别，将成为首发的同捆游戏。” Umrao Mayer当然不会放弃这样的机会，Zindagi Games不仅接下了这个项目，而且成为了索尼的第二方开发商，甚至直接参与了PS Move的硬件开发工作，协助SCEA的研发部门测试PS Move手柄。《体育冠军》的制作周期在两年左右，游戏混合了现代和中世纪的竞技项目，包括射箭、沙滩排球、桌球（乒乓球）、剑术（双人角斗士），以及一些不常见的体育类型，比如滚球、飞盘高尔夫等。



Zindagi Games 的创始人 Umrao Mayer（左）和 George Simmons。

本作发售后，在英国周销量排行中位居第二，1UP网站给予其A－的优异评价。《体育冠军》的游戏内容，充分体现出PS Move拟真度高的特色，比如在射箭时，可以用两只手柄配合做出从背后箭袋取箭、搭箭、上弦、射出的动作，画面和反应都十分流畅，打击感出色。开发主管George Simmons由衷地表示：“PS Move是一款令人惊异的硬件，它可以帮助我们实现1：1的真实游戏体验，我们不希望这款作品演化为单纯的宣传或是演示游戏，因此为它提供了大量深度和重复可玩性。”在开发过程中，Zindagi Games一度希望引入多人在线游戏系统，但随后发现，需要在游戏理念上作出不少妥协，因而决定放弃。不过开发团队近来表示，除了制作游戏的DLC，他们也会考虑为游戏增加某种“在线游戏特性”。



Move 标志性的首发游戏《体育冠军》。

Zindagi是印度语，含义为“人生”，Umrao Mayer希望自己的这家公司，可以为员工和玩家们带来更丰富多彩的选择。Zindagi Games位于美国加州的卡马里奥市，这里每年晴天的时间超过300天，平均温度在26度左右，生活环境十分舒适和安逸。在游戏圈里，每天工作20个小时并不奇怪，不过Zindagi Games的工作日程有些特别，周一到周四工作9个小时，周五工作8个小时，每个月剩下的周五则全天休息，让员工有更多时间陪伴家人。除圣诞假期外，他们一年还提供三周的带薪假期，加上周五休息，这里的员工，一年中有两个半月的时间远离工作。在工资待遇方面，普通软件工程师的年薪在8万美元左右。正因为如此，Umrao Mayer才能自信的宣称：“在游戏业跳槽很普遍，但我们这里不同，大部分员工都是我当年在Kush Game的老同事，他们不会跳槽……除非我离开。”

Japan Studios

英雄出处 日本东京

英雄事迹 日式创意的代表

英雄名言 “用光影和功夫开启PS Move的创意之门”

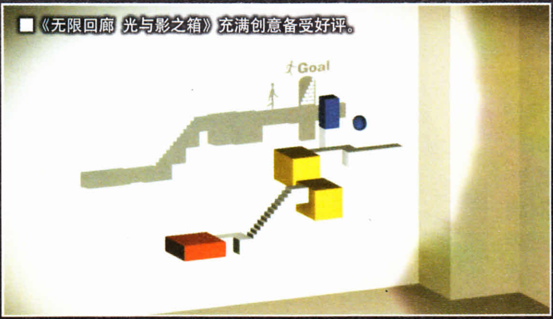
英雄指数 ★★

步入次世代以来，日本制作室的整体表现，就像是一名热衷校园生活，在社团活动方面出类拔萃，但对专业课却漫不经心的学生。一方面他们总能迸发出丰富多彩的创意，在原创和掌机游戏领域表现突出，但在可以视为本职工作的PS3传统游戏开发方面，不仅未尽全力，甚至给人迟暮的感觉。1993年，SCE日本制作室在位于东京市中心的港区赤坂成立，目前员工有400余人。他们最早提出了协助开发制度，并专门成立了由40名富有经验和合作精神的资深员工组成的外部开发组，帮助中小型游戏制作者创作Playstation平台作品，每年他们举办的“PlayStation C.A.M.P!”活动，培养和资助了一批拥有独特创意和设计天赋的年轻制作人，两款PS Move游戏《功夫滑仔》、《无限回廊 光与影之箱》正是得益于这一“孵化器”。

《功夫滑仔》的创意非常独特，充满了幽默感，玩家利用PS Move手柄，操纵游戏角色坐在办公椅等古怪的“交通工具”上，躲避敌人的攻击，在香港的街道上滑行。玩家除了收集道具，找到最佳的行进路线，还可以和朋友多人协作，并利用PS Eye拍下玩家妙趣横生的游戏瞬间。本作最成功的环节在于，引入了类似PSN游戏《痛楚》的真实物理效果，如果输掉游戏，人物会从椅子上摔下、飞出或翻滚，各种狼狈的动作非常有趣。不过遗憾的是，本作在操控方面存在明显问题，角色加速和跳跃的动作容易混淆，游戏场景的重复率偏高，可以



《功夫滑仔》中十分写实的香港街景。



《无限回廊 光与影之箱》充满创意备受好评。

这样说，日本制作室在创意方面做足了功课，但是在最能体现PS Move操作特点的环节上却栽了跟头。从公布之日起，不少媒体和玩家都认为《无限回廊 光与影之箱》，是PS Move已经公布的产品线中，最具创意和黑马气质的作品之一。本作通过PS Move手柄来控制游戏中的光源，通过光线产生不同的投影来开启新的道路，并利用光影效果投射出各种奇妙的图形。游戏引入的光和影子的概念，极大扩充了“《无限回廊》系列”本已经很深邃的视觉想像力空间。无论如何，PS Move的成功同样需要借助日本制作室过人的创意功夫，但真正实现从优秀到卓越的转变，仅有创意是不够的，还需要付出更多的努力，不断精益求精。硬币的另一面是，PS3这样一台重视传统、技术与效能的次世代主机，它的真正战场离不开日式RPG的壮丽舞台，而PS Move或许正是其中威力巨大的隐藏道具。

Zipper Interactive

英雄出处 美国雷蒙德市

英雄事迹 6周时间完成《海豹突击队4》兼容PS Move

英雄名言 “PS Move，是战术射击游戏的完美伴侣”

英雄指数 ★★★★

在推出了不温不火的《机甲战士3》、《血色苍穹》、《无畏战车》等几部游戏后，2002年，Zipper Interactive终于迎来了自己的巅峰之作：《海豹突击队》。本作以拥有丰富武器库和逼真的军事模拟效果著称，十分讲究团队战术配合，不仅销量轻松突破300万套，而且是PS2时代北美地区拥有最多线上用户的游戏。2006年1月25日，Zipper Interactive正式成为SCE的全资子公司。有趣的是，两位公司创始人都有军事背景，公司主席Brian Soderberg是Loral Corporation公司的科学家，这是一家专门制造军用武器和航空设备的公司，他负责设计测试武器弹道的模拟电脑程序。随后又在美国多家知名军火商处就职，比如波音、Beranek和Neumann公司等。1995年，作为一名铁杆军事游戏爱好者，Brian Soderberg建立了Zipper Interactive，他在Loral Corporation公司的前同事Michael Gutmann出任公司副总裁。


Zipper Interactive总裁Brian Soderberg。

作为“《海豹突击队》系列”的正统续作，全面支持体感操作，再次显示出SCE对PS Move的支持力度。出人意料的是，在索尼麾下众多制作团队中，技术实力并不拔尖的Zipper Interactive，却创造了有关PS Move游戏的一个开发奇迹：他们仅用6周时间就完成了《海豹突击队4》对PS Move的支持工作，还花费两天时间制作了一个可玩的PS Move版本的《海豹突击队4》Demo。对此，公司创意主管Ed Byrne解释说：“当然，一些收尾工作要花去更多时间，但是核心工作确实只用了6–8周时间，我们只有两名工程师负责搭建PS Move的相关框架，然后交由整个团队进行调整润色。”虽然《海豹突击队4》延期到明年初发售，但玩家现在就可以体验到Zipper Interactive的PS Move操作风格，《MAG》刚刚推出了2.0补丁，除了将多人游戏级别提升到70级，大幅调整技能数和经济系统，尤其重要的是，增加了对PS Move的全面支持。


Move中的传统大作势力《海豹突击队4》。

Guerrilla Games

英雄出处 荷兰阿姆斯特丹

英雄事迹 打造PS Move首席射击游戏大作

英雄名言 “我们只会去做核心向的PS Move游戏”

英雄指数 ★★★★★

近来，Guerilla Games可谓春风得意，《杀戮地带3》成为SCE第一方游戏中首款全面支持3D和PS Move的作品，而且他们刚刚在阿姆斯特丹的商业区建立了一家子公司，全力以赴制作一款全新的原创游戏。公司常务董事Hermen Hulst强调说：“《杀戮地带3》不但会实现真正的无缝载入，而且多人游戏模式也会完整支持3D和PS Move，不会有所保留。”尽管外界猜测本作放弃《杀戮地带2》特有的枪支重量感，代之以FPS游戏常见的射击反馈和奔跑系统，是在有意向大红大紫的“《现代战争》系列”靠拢，但Hermen Hulst否定了这种说法，表示出于多种考虑，尤其是为了确保使用PS Move手柄和DS3手柄的玩家，不会在多人战斗


Guerrilla Games常务董事Hermen Hulst。


《杀戮地带 3》希望通过 3D 与体感的结合实现 FPS 的进化。

中出现因操作差异造成的明显不平衡现象。

对于自家的体感技术，Hermen Hulst 更是赞不绝口，"PS Move 是我们手中拥有的一项重要硬件特性，我们已经玩过不少游戏，包括《海豹突击队 4》的试玩版，这真的是一个伟大的功能。" 根据传闻，通常一款传统游戏大作兼容 PS Move，算上研发、测试等工作，制作周期将因此增加 10%～15%，而同时支持 3D，开发周期则会变得更长。《杀戮地带 3》作为一款不容失败的 PS3 扛鼎大作，Guerilla Games 敢于全面使用新技术，不仅勇气可嘉，而且彰显了其自身过硬的技术实力。Hermen Hulst 解释说："PS Move 确实很适合 FPS 游戏，加上整个制作团队在前作开发过程中积累了足够多的经验，因此开发周期反而缩短了。"

Guerilla Games 的开发主管 Arjan Brussee 表示，"《未知海域 2》告诉我们如何用角色驱动故事，《战神 III》告诉我们如何塑造史诗般的场景以及顶尖的 BOSS 战，那么，我们希望通过《杀戮地带 3》，来展示体感游戏和射击游戏相结合的终极形态。" 在 Arjan Brussee 看来，PS Move 改变的不仅是玩家的操作习惯，还会让游戏体验变得更富深度，"今后我们的开发项目，都会考虑使用 PS Move 的可能性。Arjan Brussee 曾经是 Epic Games 的高级工程师，他和 Cliff Bleszinski 一起，联手制作了 Epic 公司初期的代表作《Jazz Jackrabbit》，这是一款平台动作游戏，玩家操作一只光速兔子，在 60 多个关卡中进行冒险，无论是场景数量，还是动作设计，都超越了当时大多数同类电脑游戏。

此后，Arjan Brussee 回到了荷兰，一方面帮助建立了几家本土游戏公司，另一方面著书立说，培养了不少荷兰新一代游戏设计师，他被公认为是荷兰游戏业最成功的游戏设计师之一，并被尊称为"荷兰游戏业教父"。索尼在 2005 年收购 Guerrilla Games 时，公司规模约为 100 人，目前公司员工数量超过 140 人，在新制作室建成后，人员规模将扩大到 180 人，具备同时开发 2 款次世代游戏的能力。"我们很兴奋 PS3 能为我们所做的，以及我们能为它所做的事情，" 谈到未来的新项目，Arjan Brussee 信心十足的表示，"核心游戏市场依然强大，而且放眼看去，我找不出它会萎缩的可能性，如果我们推出 PS Move 游戏，那他一定是核心向的。"

Nihilistic Software

英雄出处 美国马林城

英雄事迹 索尼三大动作游戏主角大乱斗

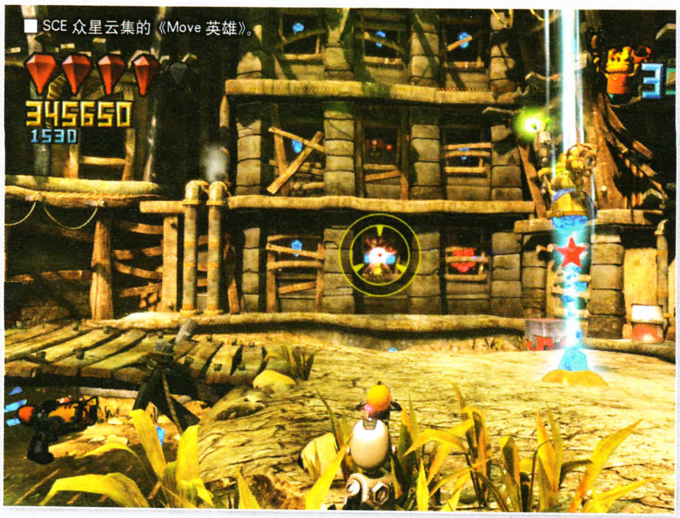
英雄名言 "用Move英雄一扫幽灵阴影"

英雄指数 ★★★

1998 年 3 月，Ray Gresko、Robert Huebner 和 Steve Tietze 在美国加州诺瓦托建立了 Nihilistic Software，他们都是卢卡斯艺术的资深员工，曾参与《绝地武士》等游戏的开发工作，两年后公司迁往邻近的马林城，目前约有 50 多名员工。他们推出的首款作品，是基于风靡欧美的白狼桌面规则的游戏《吸血鬼假面舞会 救赎》。Nihilistic Software 的第二款游戏是被外界寄予厚望的《星际争霸 幽灵》，该项目一度让他们在游戏业声名鹊起，此后又戏剧性的令其颜面扫地。由于暴雪公司不满 Nihilistic Software 的开发进度和制作质量，2004 年，突然单方面宣布取消合作，不仅让 Nihilistic Software 陷入财政困难，外界还不断质疑其研发实力和内部管理问题。


Nihilistic Software 开发部门员工合影。

此后，Nihilistic Software 陆续推出了格斗游戏《漫画英雄复仇女神 未完成体》，并将野蛮人科南搬上了次世代平台，又为 Konami 制作了下载游戏《僵尸天启》，公司恢复了元气，并在游戏业逐渐赢得了尊重。在今年 E3 展上，索尼宣布由 Nihilistic Software 负责开发 PS Move 专属动作冒险游戏《Move 英雄》，游戏主人公来自索尼在欧美地区的三大老牌动作游戏：《瑞奇与叮当》、《杰克与达斯特》以及《狡狐大冒险》。它们分别是瑞奇、叮当、杰克、达斯特、史库伯和本特利。除了单人冒险，游戏还支持双人合作模式。长久以来，玩家们都在期待索尼能够推出一款以旗下脍炙人口的游戏人物为主角的大乱斗游戏，如今顽皮狗和 Insomniac Games 都无缘本作开发，Nihilistic Software 获得了一个能够一雪前耻的宝贵机会。



SCE 众星云集的《Move 英雄》。



PS王国的白骑士

Level-5五星物语

位于日本西南部的福冈县靠近朝鲜半岛与亚洲大陆，自古以来被称作“亚洲的大门”。从那里坐飞机到首尔只要 70 分钟，到上海也只要一个半小时。福冈的交通发达，景色优美，是一个适合旅游的地方。由于新鲜水产种类繁多，在日本有“食在福冈”的美名，福冈的餐饮业位居全国前列。近年来在福冈发展最快的行业当属软件业，而作为其软件业高速发展主要代表企业的当属 Level-5。

在福冈市中央区药院商业园大楼，乘坐电梯上至 8～10 楼，仿佛来到了一个富丽堂皇的中世纪城堡，又像是进入了未来世界。三个气派的大拱顶营造出非凡气势。那里就是 Level-5 的福冈总部。12 年前日野晃博在 SCE 资助下成立 Level-5，几年后它成为日本发展最快的游戏公司。Level-5 靠 SCE 的资本起家，借 NDS 而崛起，而与此同时知恩图报的日野晃博也不忘为 PS3 尽心竭力。《二之国》是 Level-5 创立以来最大的原创游戏项目，《二之国 白色圣灰的女王》成为 TGS2010 的万众焦点，更有媒体认为其“有望成为下一个《勇者斗恶龙》”，Level-5 将会是 PS3 步入鼎盛时期的中流砥柱。

文 Lancer 美编 一刀

Part. 1 踏入幻想世界

不知是巧合还是必然，日本众多名制作人都有童年的乡野生活经历。日野晃博于 1968 年 7 月 20 日出生在日本南端煤矿城市福冈县大牟田市，童年时最深刻的记忆是爬到家附近的水塔上，眺望远处如画般的风景，幻想着高山之外的世界。日野晃博是比预产期提前三个月降生的早产儿，刚降生便有夭折之险，被祖母拼命喂牛奶才救回一条小命，全家人都将他视为上天的恩赐，从小就照顾得无微不至。但凡日野晃博想要的玩具，总是能够顺利得到。

日野晃博从小学时代开始爱上了编程。当同学伙伴们为单纯的游戏乐趣而着迷时，日野晃博却在思考游戏的内在奥妙。当时日本还没有正规的游戏杂志，日野晃博只有到销售英文杂志的书店蹭书看，美国游戏杂志里介绍的那些国外最新游戏让他无比向往，虽然看不懂英文，用简单的线条与方块构成的游戏画面在他看来已经很有奇幻感。当时“个人电脑”（パソコン）这个词还没出现，杂志与编程书籍里用的专业术语是“微机”（マイコン）。日野晃博通过阅读微机入门读物，也掌握了一些简单的编程知识，制作了最简单的游戏。小学六年级时，NEC 的 PC6001 个人电脑发售，日野晃博用积攒两年的零花钱买了一台，从此如获至宝，埋头于用该电脑制作游戏。

日野晃博自称从小就是热爱逛书店的好年，在书店里不仅可以拜读计算机书籍，还可看他最喜欢的漫画书。绘画是日野在计算机之的另一个业余爱好，小学时 11 次入围绘画竞在人物画与景物画方面都颇具天赋。与喜欢少漫画的同龄人不同，日野最喜欢的漫画是楳雄的恐怖题材，能够接受较为黑暗成熟的世观。也许是因为对恐怖漫画的喜爱，在日本中学生中很难引起注意的美式 D&D 题材在日野博看来充满魅力。一次在书店闲逛时，日野晃博偶遇美国奇幻经典《巫术》，黑暗深邃的世界观让他魂牵梦萦。通过这部著作，日野晃博得知也有一款同名的游戏，据杂志介绍，那款名


■日野晃博



▲RPG的起源——《巫术》。

为《巫术》的游戏是RPG的启蒙之作——从此RPG这个新名词深深地烙在日野晃博心中。

攒了两年的零花钱拥有了自己的个人电脑后，日野晃博开始没日没夜地钻研编程与RPG。当时所谓的RPG电脑游戏还可以看到明显的纸上战棋式RPG的起源，由于画面太简陋，只能通过附带的说明书辅助玩家掌握其世界观。日野晃博印象深刻的第一款游戏是ASCII的“AX系列”，说明书厚得像一本大部头的小说，用文字深入细腻地描述了世界观。日野晃博更加相信，RPG之核心魅力便在于引人入胜的世界观。

高中时，FC的发售使原本仅在计算机爱好者们之间流行的视频游戏成为国民级娱乐。在美式RPG电脑游戏中成长的日野晃博对于“子供向”的FC十分不屑，误以为红白相间的FC只不过是儿童玩具。直到1988年，日野晃博才听说FC上竟然也有RPG！

1988年发售的《勇者斗恶龙III》引发空前的RPG热潮，日本各大电视台轮番报道该作首发时日本各地万人空巷的盛况，因游戏首发而导致的抢劫事件、逃课、旷工率提高等话题引发全社会的关注。日野晃博出于好奇体验了这款已经被某些媒体冠名为“国民级RPG”的游戏，没想到这次尝试改变了他的一生。

《勇者斗恶龙III》是一款触动日野晃博心灵的游戏。“《DQ》系列”原本就是在《巫术》的基础上脱胎换骨而来，将D&D与日本漫画精髓完美融合，日野晃博自幼热爱的两种娱乐形态在《DQ》的身上融为一体。《DQIII》的剧本、音乐与系统都令日野晃博感动。自从这一次与《DQ》的宿命邂逅，日野晃博立志今后将以游戏为职业。当时九州一带缺乏在计算机科学方面有优势的综合性大学，为了今后进入游戏业，日野晃博选择了一所不知名的计算机专科院校。几年寒窗苦读，终于到了找工作的季节。日野晃博这才发现日本的绝大多数游戏公司都集中在东京，京都和大阪也有任天堂和Capcom那样的大公司，但在九州却几乎没有游戏公司的存在。日野晃博不愿孤身一人上京漂泊，心里盘算着只能先找家电脑公司当个系统工程师，等待着有朝一日九州也出现大游戏公司时再跳槽。在日野晃博的百般就业考察之下，竟发现九州也有游戏公司，虽说规模很小，但在业界也是小有名气。这家公司是位于福冈的SystemSoft,代表作是“《大战略》系列”，当时在PC游戏业界颇具影响力，与东京品川的日本Falcom齐名。

日野晃博带着自己开发的一个游戏DEMO到SystemSoft登门拜访，用自己的实力进入了这家只有熟人引荐才能进入的公司，还被安排了个项目经理的职位。日野晃博只想当个小程序员，自问缺乏管理经验，于是4个月后他提交了辞呈。福冈的游戏圈子太小，离开SystemSoft后，日野晃博只剩下一个选择——小作坊般的工作室River Hill。虽然公司规模很小，River Hill给了日野晃博最想要的职位——首席程序师。

日野晃博说，在River Hill的十年是他身为一名程序员最幸福的十年。他在十年里参与开发了十款游戏，几乎每天都有新的技术挑战出现，每天深夜躲在被窝里思考如何攻克技术难题，会兴奋得难以成眠。在东京的大厂们仍徘徊于2D时代时，他已经上书社长，促成River Hill及早投身于3D技术。作为River Hill的3D技术第一人，日野晃博的技术研究为这家名不见经传的小会社赢得了出头的机会。他说服社长，将River Hill投入30人团队打造的3D游戏《Over Blood》确立为PS平台，该作使用了日野晃博自己开发的3D引擎，是PS最早的3D冒险游戏之一，也是River Hill历史上开发规模最大的游戏，日野晃博在该作开发期间兼任程序、策划、导演三职。这款技术表现可圈可点的游戏引起了SCEI副社长佐藤明的注意，他没有想到在九州那么偏远的地方也有小工作室能用自己的3D引擎制作出素质上佳的3D游戏。佐藤明对《Over Blood》的总负责人日野晃博赞赏有加，SCEI与River Hill之间的合作交流都通过日野晃博出面进行。

Part.2 目指五星大作

1998年的一天，日野晃博受佐藤明之邀，前往东京参加第三方开发商会议。佐藤明告诉与会者们：“PS2已进入中后期开发阶段，预定2000年上市。”佐藤明希望在座的技术先锋们尽早做准备，为PS2制作首发游戏。深受器重的日野晃博迎来了人生的又一个转折点。

佐藤明提议日野晃博自立门户，SCEI会为其提供资源，佐藤明相信以日野晃博的实力，如果有SCEI的资源相助，将为PS2开发开发出一款高质量的首发大作。日野晃博对他的提议怦然心动，几日内草拟了一份计划书，希望SCEI出资建立一家全资控股的卫星工作室，他本人只要拥有公司管理权即心满意足，并不奢求公司的所有权。佐藤明却向他提供了更优厚的条件：SCEI可以提供公司的启动资金，而企业的自主权仍归日野晃博所有，今后以第二方开发商的身分为PS2开发独占游戏。这种合作方式相当于SCEI贷款给日野晃博创业，表明了SCEI对日野晃博的充分信任。于是在1998年10月，Level-5正式成立，公司名称的含义是“打造五星级大作”。

Level-5成立初期只有9人，之后不久又增加了两人。这支足球队规模的团队开始了他们打造五星级大作的征程。日野晃博热爱家乡那片热土，在福冈开公司是他的首选。福冈还没有一家像样的游戏发行商，对于一家初成立的小工作室很难找到发行商的资金支持。SCE是日本最关照独立游戏制作者和中小型开发商的游戏公司，曾多次举办游戏开发比赛与人才育成活动，为有潜力的游戏制作人与团队提供资金与技术援助，由此诞生了《啪啦啪啦啪》、《两个人的花火》等名作。日本多数发行商注重内部开发机制，重金委托外部开发商打造原创品牌的屈指可数，更何况是一座偏远小城里名不见经传的小工作室。如果没有佐藤明的支持，Level-5恐怕很难立足。SCEI认为将公司的所有权授予开发者自身，可最大程度地调动其积极性，开发出真正具有创新灵魂的优质作品。

通过SCE的支持解决了创业初期最艰难的融资问题后，在南部小城创办工作室的好处开始显现。福冈的空气清新，工作与生活节奏较慢，



■《暗云》发售后被欧美玩家与《塞尔达传说》相提并论。



▲《暗黑编年史》的卡通渲染技术为后来Level-5的作品风格定下了基调。

房价与房租都比东京低得多，食物也很可口，是一个能让员工在放松的环境中充分发挥创造力的宜居城市。Level-5的运营成本也可以节省许多。

1999年3月2日，SCE召开盛大的发布会，首次对外正式公布了PS2。久多良木健现场演示了一段魔毯飞过峡谷、展示水面效果的简短DEMO，这就是Level-5用短短数月研究PS2性能之后做出的片段，在场观众对之赞叹不已。1999年秋季东京电玩展是PS2首次以试玩机形态公开展出，观众数量达到TGS历史上的最高点。会场的绝大部分人流都围绕着数百台的PS2试玩机，其中一款名为《暗云》的游戏以其独特的创造系统引起关注，SCE表示该作计划于PS2首发期间上市，将会是PS2的首款RPG。

《暗云》的发售时间比原定计划推迟了9个月，Level-5成立后的第一个项目就没有准时交差，给SCE造成的损失不止是多付了9个月的制作费，更重要的是造成PS2发售后大半年没有一款拿得出手的RPG，打乱了SCE的软件计划，PS2的硬件销售速度因而受到影响。如果是其他发行商，碰到同类情况可能会将项目直接取消，毕竟Level-5籍籍无名，没有辉煌的历史作为实力佐证。SCE却给予Level-5充分的谅解，在进度延迟之后，还为其安排了12月份的全年最佳销售档期。《暗云》被作为“PS2最初之RPG大作”进行包装宣传，虽然在日本只卖了8万套，但在海外发售后，销量超过百万。这是美国玩家能接触到的PS2首款RPG，城镇建设、武器锻造、迷宫探索等游戏类型的结合受到极大好评，常被人与《塞尔达传说 时之笛》相提并论，除了主人公绿帽子、尖耳朵的共同形象特征外，战斗与场景设计也有相似之处。武器系统则与PS首款满分游戏《放浪冒险谭》有异曲同工之妙。英国GamesRadar网站将其评为满分游戏，盛赞其“画面惊人，融合了幻想RPG所需的所有必要元素”。直到今天，“《暗云》系列”仍被欧美玩家念念不忘，在请愿网站上仍有不少玩家联名请愿Level-5开发《暗云3》。

Level-5通过《暗云》一战成名，洽谈合作的发行商纷至沓来。SCE给予Level-5充分的自由，2001年微软在日本展开疯狂的公关行动，携巨额支票前往福冈拜访日野晃博。当时《暗黑编年史》已经在开发中，同时该作所用的卡通渲染引擎需要大量的资金投入。日野晃博并不打算瞒天过海，而是开诚布公地向佐藤明透露了微软的来访，表明了Level-5对这笔资金的需要。佐藤明并未横加干涉，于是Xbox的幻之MMORPG《梦生活Online》启动。微软为该作投入巨资，公布时号称规模将达到《最终幻想XI》的三倍事实上先期资金都被用于开发完善Level-5的通渲染引擎，首款使用该引擎的《暗黑编年史于2002年11月28日顺利发售。使用相同引擎作的《真梦生活Online》开发历程一波三折，软指责Level-5不善开发MMORPG，而日野博曾在日媒采访时婉转表示微软与日本第三方沟通方式“很有问题”。该作发售计划一推再推一直推到Xbox奄奄一息，而微软与Level-5间的关系也日益恶化。该项目遂不了了之，微数十亿日元的投资打了水漂。

《暗云》是Level-5的成名作，而美版名为《云2》的《暗黑编年史》是Level-5命运的转点。卡通渲染技术在DC时代已经发展得相当熟，但大多应用于制作规模较小的动作游戏。《黑编年史》是第一款引起业界瞩目的卡通渲RPG，给人以“在动画片中冒险”的感觉。当堀井雄二正在为《勇者斗恶龙VIII》寻觅有实的开发商。《勇者斗恶龙VII》暴露了Heartbea与ArtePiazza技术力的严重落后，堀井雄二通过技术力全面进化的《勇者斗恶龙VIII》为列正名。在看到《暗黑编年史》预告片的那一刻堀井雄二的反应是：“就是它了！”

《暗黑编年史》获得了《FAMI通》35分高评价，日版销量为23.6万套。美版销量虽不如前作，但业界评价极高，IGN认为它是当PS2画面最漂亮的游戏。对日野晃博来说，《黑编年史》最大的意义并非销量与评价，而是创造的千载难逢的良机——参与开发《勇者斗龙》是日本所有独立游戏开发商的梦想，“DQ打者”的身分可让他们从此平步青云，步入顶开发商行列。

Part.3 | 勇者斗恶龙

日野晃博接到堀井雄二的开发委托电话是在2001年末，当时《暗黑编年史》处于紧张开发阶段，Level-5员工们好不容易熬到了年底休假。而堀井雄二要求Level-5尽快做出游戏原型，交由Enix评估通过后，《勇者斗恶龙VIII》就可以交给Level-5开发。日野晃博知道这个天赐良机稍纵即逝，十几年前他因为《勇者斗恶龙III》而进入游戏业界，如今梦寐以求的机会就摆在眼前。日野晃博集中了Level-5的核心人员，他们放弃了年休，用两个星期的时间拼尽全力制作了一个高水平的游戏原型。忐忑不安地将原型交给Enix时，日野晃博心想：“如果堀井先生不满意这个，那我只能死心了。”

幸运的是当时Level-5的卡通渲染引擎已经相当完善，用这个现成的引擎做出来的《DQVIII》原型完成度十分惊人。堀井雄二早在SFC时代就在构想《DQ》的3D化，后来因所托非人，《DQVII》的3D效果与想像中相去甚远。堀井雄二说：“看到Level-5制作的原型时，有一种梦想终于实现的感觉。”干净漂亮的卡通渲染画面正是堀井雄二需要的效果，只有这种技术才能最真切地还原鸟山明原画中所描绘的世界。

2002年春，《勇者斗恶龙VIII》在福冈这座小城里正式启动。同年11月，Square与Enix宣布合并，合并声明发布后的第二天就公布了PS2独占《勇者斗恶龙VIII》的消息，表明了今后Square Enix的立场。同时公布的首张游戏截图在业界激起强烈反响，Level-5的卡通渲染技术完美照顾了系列玩家对于《DQ》独有质朴感的要求以及新玩家们在视觉效果方面的需求。虽然福冈与东京两地南北相望，Level-5与SE的合作有诸多不便，但日野晃博以其百分百的热情与专注使《DQVIII》成为系列开发效率最高的一作，项目前后历时仅2年这是《DQ》自从进入SFC时代后未曾有过的开发速度。除SFC的《DQVI》之外，《DQ》主系列每一作几乎都会习惯性地延期，《DQVIII》是



■《勇者斗恶龙VIII》是首款海外销量突破百万的《DQ》。

作规模最大的一作，却毫无延期地按原计划上市，反而让玩家倍感意外。《DQVIII》日版销量低于前作，但海外销量首次突破百万，累计销量创造系列新高，再次证明Level-5的游戏更易于为欧美玩家所接受。2005年“第9届CESA游戏大奖”将《DQVIII》评为最优秀奖，日野晃博上台领奖时感动落泪：“十几年前，我因为《勇者斗恶龙III》而进入游戏业，现在因《勇者斗恶龙VIII》而获奖，这是对我职业生涯最大的肯定！”

2006年10月Level-5公布了公司的新标志，同时宣布进入游戏发行领域。《勇者斗恶龙VIII》带给Level-5的不止是丰厚的开发报酬，“DQ开发商”的光环使其在业界与金融市场上都成为一个受到认可的可靠品牌。从开发商转型为发行商，最关键的一点是资金，融资问题总是中小企业最大的难题。“DQ开发商”之名为Level-5取得风险投资与银行借贷提供了保证。由于公司规模有限，Level-5发行的第一款游戏选择了销量达到5万套即可回本的NDS。

初次涉及游戏发行领域，第一作的成败可能会关系到整个公司未来的命运。如果无法打响第一炮，可能会引发多米诺效应，风险投资撤退、信贷渠道被堵、零售商不愿再进货、企业声誉受损……正处于上升期的事业或许会因此毁于一旦。为打响头炮，日野晃博用尽浑身解数，重金聘请大泉洋与堀北真希为游戏配音。在宣传上Level-5也下了血本，尤其重视面向女性用户层的宣传。在电视台投放广告时，特别选择穿插于女性节目之间，游戏包装都参考了女性杂志的封面设计风格。这款原定目标为20万套的《莱顿教授与不可思议的小镇》实际销量超过100万套，欧美地区交由任天堂发行，销量超过370万套。迄今为止该作仍在NDS第三方游戏销量榜中排名第二，仅次于同样由Level-5开发的《勇者斗恶龙IX》。Level-5是对NDS的市场运作与玩家需求最为了解的独立游戏公司，英国游戏业界杂志《EDGE》认为“Level-5有望成为下一个Square Enix”。

《莱顿教授》的成功为Level-5带来的财富远在《勇者斗恶龙VIII》之上，这就是独立发行商独享发行利润的好处。2008财年Level-5销售收入超过了70亿日元，怀揣着充足的资本，Level-5紧接着进行跨媒体发展。《莱顿教授》的动画化、电影化启动，面向少年儿童的《闪电十一人》项目启动时就同步展开跨媒体计划，漫画版在小学馆的《COROCORO COMIC》连载，合作者是当年负责《口袋妖怪》漫画的久保雅一，日野晃博称之为“多媒体垂直启动大作战”。为宣传该作，Level-5还出资买下福冈博多之森球技场的冠名权，将之更名为“Level-5体育馆”，当时在整个九州一带成为热门话题。

与成年市场相比，少年儿童群体中的市场运作需要持久的投入。少儿间的信息传递速度较慢，通常是以动画和漫画为根本，通过孩子之间的口耳相传逐步形成品牌效应。《闪电十一人》第一作出货量为40万套，续作发售一个半月销量即逼近百万。Level-5借鉴了《怪物猎人》的推广方式，在日本各地举办游戏比赛，在小玩家之间制造关于比赛的话题。2010年3月在东京国际展览中心召开的《闪电十一人》决赛吸引了1万名观众。

早在2008年初接受《日本经济新闻》采访时，日野晃博就表示Level-5的品牌战略是“成为游戏业界的吉卜力工作室”，“《莱顿教授》系列”的画面感觉与启用大牌声优的做法都有点向吉卜力工作室学习的意味。日野晃博注重品牌形象，希望Level-5在玩家心目中成为优质作品的象征，而且将Level-5这个名字与特定的作品风格形成关联，就像人们提起吉卜力工作室，就会联想到它别具一格的影片氛围，这就是作为一家娱乐制作企业特有的DNA。这种受消费者认可的DNA可使娱乐制作企业不必拘泥于特定的游戏系列，其原创游戏也同样会受到热捧。无论是SCE还是任天堂，都在尽力避免游戏产业沦为续作所主宰，Level-5规模虽小，却也深知其中利害。日野晃博说：“同样的游戏结构与游戏性将不可避免地造成玩家的腻烦，一个最初有80万用户的系列，将减少到60万，再降到40万、30万……为避免这种现象，必须用新型作品唤醒市场需求。”Level-5在确保其《闪电十一人》、《莱顿教授》等现有品牌收益的同时，也投入大量人力物力开发原创新作，开发原创游戏的团队规模占其全部开发资源的40%以上。



Part.4 | 走近梦想

2009财年，Level-5销售收入超过百亿日元，日野晃博却产生了前所未有的危机感。2010年4月，他告诉日经记者中村均：“一年前还没怎么感觉到，但最近确实明白了游戏业界的淘汰时代已经开始。”日野晃博很庆幸Level-5从开发商转型为发行商，在经济环境恶化之时，发行商对开发商的要求也日益苛刻。中小型开发商很难从发行商那里拿到项目订单，即使是有实力的名开发商，也无法像过去那样享受宽松的进度要求，无法在规定进度内完成目标，就会被发行商告之：“自己筹钱把剩下的游戏做完。”资金断流的小开发商可能会因此倒闭。日野晃博认为这种现象的根本原因并非经济危机，而是续作主义造成新鲜感流失，导致PS2时代所有著名游戏系列的销量几乎都在大幅降低，发行商只有在开发环节降低成本，而这又导致了游戏质量的下降，如此形成恶性循环。日野晃博深知创新的重要，身兼游戏制作人身分的他更清楚项目预算和开发进度安排的有效性，当一线制作人向他推搪“这个部分要做半年时间”，他会具体指出改进措施，告诉他们：“用这种方法只需三个月即可完成。”这就是由制作人担任社长的好处。

出色的技术力是Level-5被堀井雄二相中并成为“DQ铭打者”的根本原因。通过NDS制造利润的同时，日野晃博也不忘技术力的积累。2006年9月，《白骑士物语》以全即时演算的画面在东京电玩展期间亮相，成为当届TGS最受关注的PS3大作之一。《白骑士物语》是一款网游式RPG，制作规模宏大，而当时Level-5员工总数仅150余人。《白骑士物语》这样一个次世代RPG大作大约需占用Level-5一半的开发人员，虽然开发费用由SCE包办，但是由于开发资源被大量占用，使Level-5无法启动更多的NDS项目，从经营角度来说无法将利益最



大化。日野晃博牺牲大量宝贵资源开发PS3首款RPG大作，除了要积累次世代游戏制作经验与技术外，也有一种报恩心理。Square Enix、NBGI等大厂在PS3发售后审时度势，开发中的PS3大作纷纷搁置或叛逃，唯独规模小得多的Level-5仍在克服万难，将《白骑士物语》不断向前推进。

《白骑士物语》初期构想的规模比实际成品大得多，从初期公布的设定资料中可以看到Level-5挑战《最终幻想》的强烈意愿。可惜《FFXIII》级别超大作RPG的制作规模终究是超出了Level-5的能力范围，原计划的大量内容被删减并改为续作，游戏画面的精致程度也比原计划有所缩水。不过瑕不掩瑜，这款“王道RPG”结束了PS3欠缺RPG的屈辱历史，日本本土34万套的销量也超过了当年的《暗云》与《暗黑编年史》。

《白骑士物语》对于Level-5的意义是在开发过程中建立了次世代尖端大作的技术基础，使其避免与日本的其他中小型游戏公司一样深陷掌机游戏的生态圈，在高端类型上与世界脱节，最终丧失了长远的竞争力。一个大型游戏项目不仅能增强自身实力，而且能带动一批下游企业。Level-5通过游戏项目开发联盟的方式联合九州一带的多家小型开发商，通过Level-5的名气获取游戏项目投资，通过合作、转包等方式与当地企业共同发展。2004年日野晃博主持创立了以福冈为中心的团体“GFF”（Game Factory's Friedship），并且与九州大学合作，积极推动当地的游戏开发行业。日野晃博的目标是将福冈打造成游戏的好莱坞。到2009年6月，GFF的会员企业已增加到11家。GFF的成立极大促进了九州一带游戏产业的发展，日本九州 · 山口地域经济贡献者表彰财团为此向日野晃博颁发了“第37回经营者奖”。

2008年9月26日，Level-5庆祝公司成立十周年，举办“LEVEL-5 VISION 2008”，重点公布了由Level-5与吉卜力工作室合作的《二之国》，这次破天荒的合作让游戏与动画业都倍感意外。1980年代中期吉卜力工作室曾与游戏业合作，开发了《风之谷》的游戏版，结果游戏质量奇差，宫崎骏从此对游戏心存抵触，曾多次公开表态“不喜欢游戏”。之后20余年有多家知名游戏大厂找到吉卜力工作室寻求合作，都被一一拒绝。日野晃博正好在《悬崖上的金鱼公主》制作完成时找到吉卜力，时任社长的铃木敏夫对其提案很感兴趣，且有藤卷直哉极力促成，幸运的日野晃博终于能与多年崇拜的吉卜力工作室合作。

日野晃博说，《莱顿教授》是女性向游戏，《闪电十一人》是子供向游戏，而《二之国》与《DQ》一样是全年龄作品，目标是吸引所有玩家，就像宫崎骏的电影一样，成为全民话题。制作PS3版是出于吸引成年男性玩家的考量，Level-5放弃了为《白骑士物语》研发的3D引擎，回归其卡通渲染的传统，希望建立高清时代卡通渲染的新标准。《二之国 白色圣灰的女王》建立了引擎技术的基础之后，未来Level-5的PS3游戏或许会加速推出。8年前Level-5用《暗黑编年史》的技术开发了《勇者斗恶龙VIII》，《二之国》的引擎技术也有可能与《勇者斗恶龙X》通用。2008年12月SE宣布Wii版《勇者斗恶龙X》开发中，但并未明确表示该作为Wii独占。之后两年业界局势发生了微妙的变化，Wii在日本的销售日趋疲软，PS3夺取了主动。2010上半年，PS3日版销量小幅领先于Wii。《DQIX》发售后《DQX》仍然毫无动静，SE的平台抉择也许正在动摇。《DQX》改为PS3/Wii跨平台并非毫无可能。目前Wii软件市场买气低迷，《怪物猎人3 tri》销量不过百余万，《勇者斗恶龙X》若贸然推出，不仅销量难以超越《勇者斗恶龙VIII》，能否守住300万大关也是疑问；而根据《最终幻想XIII》的销售情况，《勇者斗恶龙X》若推出PS3版，销量理应在250万套以上。PS3/Wii跨平台才是利益最大化的最佳选择。

日野晃博曾在今年2月份于东京召开的一个记者招待会中表示Level-5还有多款未公布的PS3游戏正在开发中，除了《二之国 白色圣灰的女王》外，日野晃博还为PS3玩家准备了其他的惊喜。索尼曾出资制作并播放“PS3×制作人”系列广告，将日野晃博、名越稔洋等名制作人作为宣传的焦点，这既是索尼对这些第三方中坚力量的免费宣传，也是他们表明立场、力挺PS3的自我宣言。Level-5的主业虽是NDS游戏，但在家用机上对PS3忠心一片。在商业战略上，高端与低端市场的同时发展也有利于应对变幻莫测的业界局势。至于个人理由，除了报索尼的知遇之恩外，日野晃博也希望借助PS3的性能实现儿时的梦想。

“小时候读幻想小说，总是梦想着在那样的世界里走一走，看一看。只有PS3的性能可以让我与梦想无限接近。”



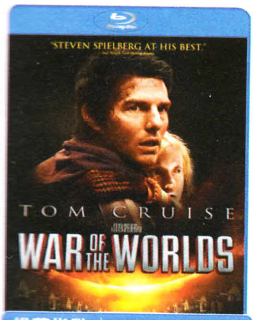
蓝光最新出碟推荐

2010年6月～9月

——按发售时间排列——

文 十大恶劣天气 编 胜负师 美编 一刀

世界之战



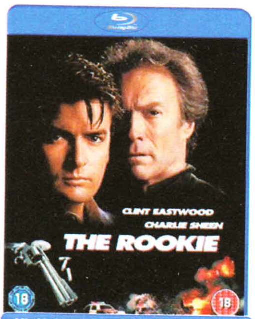
推荐指数 ★★★★★

BD发行日期	2009年6月1日	版本	美版
年份	2005年	类型	惊悚/动作
容量	50GB×1		

这部表现外星人入侵的科幻影片，既没有烈焰融城的壮观景象，也没有开着F-18狠揍外星人的总统和拿笔记本为外星人主机注入“熊猫烧香”的犹太计算机专家，只有一个名叫雷·非瑞尔的蓝领工人带着他的两个孩子的逃命过程，即便是人类与外星人交战的场面，也是通过小人物的视角去表现的。如果说《独立日》中所给场面的空间几乎是无限大，那么《世界之战》中场面都被缩到小人物目光中的那个几乎密封的“小盒子”中去了，而这正是本片的最大魅力所在。影片的主旨与原著小说毫无关联，斯皮尔伯格只是尽可能地展示了人类在巨大的生存威胁面前所表现出的本性。总之，这是一部必须“二周目”的神片。



菜鸟霹雳胆



推荐指数 ★★☆☆☆

BD发行日期	2010年6月1日	版本	全区
年份	1990年	类型	动作
容量	25GB×1		

克林特·伊斯特伍德于上世纪90年代初自编自导的动作类喜剧片，他在片中饰演一个名叫尼克的警察，专职负责汽车团伙盗窃案的调查。其实一旦案件到了他的手上，就意味着永远也结不了案，因为尼克自从上任以来从没有破过此类案件。当他终于查到了一宗重大案件的线索，并且锁定嫌疑人之后，自己的搭档却被杀了。于是上头指派年轻的菜鸟警探大卫（查理·肖恩饰演）前来协助，一老一少能否获得放响各自警察生涯的头炮呢？

也许是由于这部电影年代久远，也许是因为蓝光制作过程中的疏忽，这张碟的画面效果存在比例失调、模糊和某些画面的严重失焦。因此只推荐给伊斯特伍德的粉丝们欣赏。



红色男爵



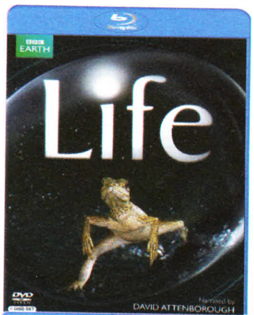
推荐指数 ★★☆☆☆

BD发行日期	2009年6月1日	版本	美版
年份	2008年	类型	爱情/动作
容量	50GB×1		

德国人对二战的反省无疑是最彻底的，以至于一部将希特勒从恶魔还原成人的《陨落》，也在国内招致了很大的争议。相比之下这部以一战传奇飞行员——“红色男爵”弗曼雷德·冯·里希特霍芬为主角的空战片，倒是不用担心被扣上“美化侵略者”的帽子，一战本来不就是一场没有“好人”的战争吗？红色男爵中队的最后一任队长，也就是后来纳粹的空军元帅戈林在剧中没有出现一个镜头，此细节也体现着德国人对这两次战争截然不同的态度。

泥泞的堑壕、带着倒刺的铁丝网，以及让人不敢正视的重机枪，驱散了战场上最后一丝的骑士精神以及人们对战争的浪漫主义想像。此刻在蔚蓝色的天空中，分属不同阵营的骑士们，正在彼此以复杂而眩目的技巧生死以搏，成为了荣耀和传说的最后象征。红色男爵的谢幕演出，让战争中不再有任何的浪漫主义元素，只剩下了残忍和血腥的一面。

生命



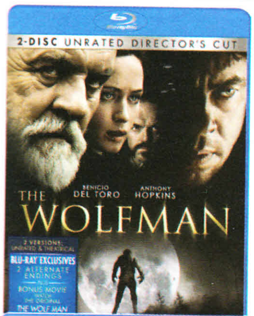
推荐指数 ★★★★★

BD发行日期	2010年6月1日	版本	全区
年份	2010年	类型	纪录
容量	50GB×4		

BBC台的“《行星地球》系列”堪称是自然纪录片的不朽丰碑，此前我们从未在如此近的距离与广阔生态圈中的生物进行亲密接触。此次，BBC再次延续了这个传奇，这就是《行星地球》的姐妹篇——《生命》，这是对达尔文诞辰两百周年，同时也是《物种起源》发表一百五十周年的纪念之作，自然纪录片爱好者绝对不容错过！



狼人再起

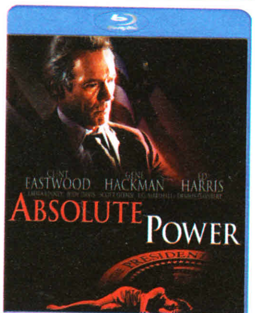


推荐指数 ★★★★☆

BD发行日期	2009年6月6日	版本	美版
年份	2010年	类型	惊悚/动作
容量	50GB×1		

这是一部1941年同名恐怖片的重拍版，原作之所以经典，并不是因为它的恐怖感，而在于剧中由克劳德·雷恩斯扮演的约翰·塔尔博特爵身上所体现出的悲剧色彩——每当月圆之夜，狼人便会埋没他原先的人格，然后开始疯狂的杀戮。新片导演乔·约翰斯顿并没有把重拍版理解为原作的恐怖加强版，他独具创意的将人格分裂等心理学元素融入其中。哥特风格的布景效果，安东尼奥·霍普金斯与本尼西奥·德·托罗多两代男星的对手戏，使得久经恐怖片熏陶的观众也能从中看出无穷的新意。

绝对权势



推荐指数 ★★★☆☆

BD发行日期	2010年6月1日	版本	美版
年份	1997年	类型	动作/惊悚
容量	50GB×1		

老伊斯特伍德在新世纪到来前拍摄的一部的惊险片，不知是不是要故意恶搞一下当时东窗事发的克林顿与莱温斯基的性丑闻事件，故事的开头，我们就看到了堂堂美国总统与富翁娇妻之间的“很黄很暴力”，而这一过程恰恰被由伊斯特伍德所扮演的梁上君子看到了。于是故事就变成了这个老贼与整个国家机器之间的斗法。故事太牵强，但影片的制作显得诚意十足，很有70年代惊险片的味道。



蓝光最新出碟推荐（2010年6-9月，按发售时间排列）

孤岛疑云



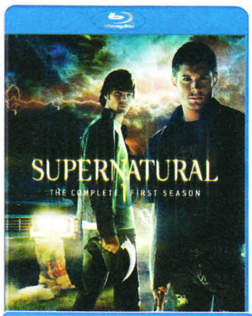
推荐指数 ★★★★★

BD发行日期 2010年6月8日 | 版本 美版
年份 2010年 | 类型 惊悚/悬念 | 容量 50GB×1

经受过《致命ID》洗礼后的观众，在看《孤岛疑云》不到三分之一的时间里，可能就已经知道的里昂那多饰演"联邦执法官"在这座孤岛精神病院中所寻找的"真相"究竟是什么，甚至我们完全可以说《孤岛疑云》是一部对剧透免疫的电影。它的惊悚氛围具有迷人的复古气息，幽暗的雨夜、诡秘的小岛、紧张的表情、微弱的火光，这个迷乱而冷酷的氛围，就足以吸引观众一步一步看下去。

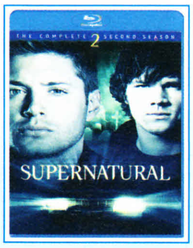
如果观众按照此类心理悬念片的套路去理解，就会不由自主地去脑补所谓的"开放式结局"。其实真相只有一个，也正是这个残酷的真相，才让电影的结局给观众们留下了深深的思考。

邪恶力量 第一季、第二季



推荐指数 ★★★★☆

BD发行日期 2010年6月15日 | 版本 全区
年份 2005年 | 类型 恐怖/动作 | 容量 50GB×6



华纳兄弟终于推出了《邪恶力量》第一季和第二季的蓝光套装，满足了不少观众的收集欲。S1和S2还是按照系列剧的老套路，每一季一个捉鬼的故事，每一季都是山姆和迪恩两兄弟在寻找父亲下落的过程中游历美国，去收服那些北美民间传说和都市怪谈中出现的怪物和幽灵。第一季的主线故事推进得极慢，不过这也让观众少了很多观看上的压力，对于一部神怪类剧集而言尤为重要。

魔术师



推荐指数 ★★☆☆☆

BD发行日期 2010年6月8日 | 版本 全区
年份 2006年 | 类型 惊悚/悬念 | 容量 25GB×1

由爱德华·诺顿主演的《魔术师》可谓是生不逢时：它的风头被同为魔术师题材的惊悚电影《致命魔术》完全压过了，以至于当时很多观众不知道还有这部影片的存在。2006年底Eagle Picture在意大利推出的蓝光版在画面质量上无可挑剔，但是它的5.1音轨却存在着瑕疵。现在，这部出生在蓝光时代，却迟迟不推出完美蓝光版的电影，终于圆了诺顿影迷们的一个梦。当然，对于美国观众来说，它依然有一个问题：包装盒中收录的D9花絮碟依然采用了PAL制式……

同为在"魔术揭秘"这一话题上做文章的电影，《魔术师》的故事结构与《致命魔术》相比要简单很多。身世成谜、演技高超、天生情种的魔术师，同控制欲与魅力成反比的奥匈帝国王子为了一个女子而展开对决，事实证明这些铺垫对于影片的深度而言都没有太大的作用，依然沿袭了善良平民斗败邪恶统治阶级成员的故事套路，简单得就如同一个童话故事。当然，这种清新淡雅的风格，也可以称为是本片的魅力之一。



安全区



推荐指数 ★★★☆☆

BD发行日期 2010年6月22日 | 版本 美版
年份 2010年 | 类型 战争/动作 | 容量 50GB×1

保罗·格林格瑞斯与马特·打蒙的强强联手，以及本片的伊拉克背景，在公布之初让很多观众误认为这是《谍影重重》的前传。从外观上看，《安全区》继承了"杰森·伯恩"时代标志性的快速剪接与手持摄像风格，但不知道是观众们的审美疲劳，还是导演缺乏驾驭战争题材的能力，本片的镜头感稍显凌乱，少了几分"伯恩2"中的锐利。与表现上的退化相比，《安全区》的主题倒是犀利无比：它为观众们揭开了伊战的真相其实就是美国为了石油利益，伪造"大规模杀伤性武器"，以此为借口推翻萨达姆政权的阴谋——在各路专家们的帮助下，咱们中国观众其实早就知道这一真相了。



领头狗

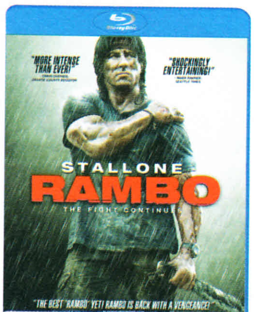


推荐指数 ★★★☆☆

BD发行日期 2010年6月13日 | 版本 全区
年份 2006年 | 类型 犯罪 | 容量 25GB×1

片名像一个黑帮题材动作片，而它确实也为我们表现了一宗绑架案的全过程，最后还弄到了无法收拾的地步，如果你想看到一部犯罪题材的动作片，那么这部电影可能会让你感到无比失望。开头是大段对美国年轻人无聊、颓废、浮躁生活的描写，之后的绑架案，也毫无紧张激烈的元素，犯罪分子同受害者之间在影片的绝大多数时间内都不是对立的关系，事实上受害者由于家庭生活的压抑，倒是与绑架自己的同龄人相处得相当融洽，他们一起参加各种派对，体验烟草、烈酒和毒品所带来的生理刺激。不过绑架不可能永远都是一场简单的游戏，它必然会向着让人无法接受的方向发展。改编自真实案件的这部电影，在平淡中将会带给观众们心灵上的震撼。

兰博4



推荐指数 ★★★★★

BD发行日期 2010年7月27日 | 版本 美版
年份 2008年 | 类型 动作 | 容量 50GB×1

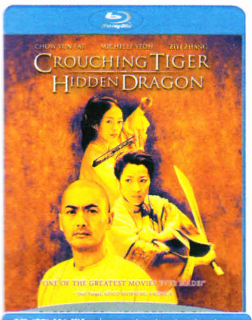
即便已经从当年的肌肉猛男变成了今天的爷爷辈，兰博大神依然坚持着暴力是一切问题终极解决方案的信条。是的，剽悍的人生从来都不需要解释。没有了第一集中失去利用价值的士兵对社会的控诉，没有了第二集中向军队体制的抗争，没有了第三集中对受压迫民族的敬意，只剩下观众们最希望看到的动作场面。由于年事已高的关系，诸如重狙爆头、砍手断脚、血肉横飞等等场面，其实也不是由大神一个人独立完成的。这部75分钟的B级片获得粉丝们的热捧并不奇怪，每一个兰博迷都会含着热泪看完大神的谢幕演出。



虽然名义上是"导演剪辑版"，但影片并没有增加任何长度，惟一让拥有顶级视听设备观众欣喜若狂的新要素，就在于正片中收录的7.1无损音轨。

蓝光最新出碟推荐（2010年6-9月，按发售时间排列）

卧虎藏龙 独立发行版



推荐指数 ★★★★★

BD发行日期 2010年7月27日 | 版本 三区

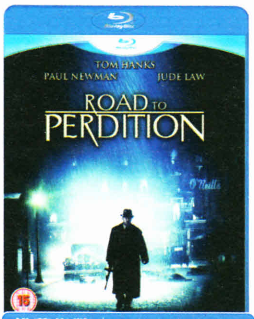
年份 2000年 | 类型 古装/动作 | 容量 50GB×1

2009年1月，《卧虎藏龙》的蓝光版随《十面埋伏》和《满城尽带黄金甲》一同在北美市场发售。并不是每一个观众都喜欢后两部作品中莫名其妙的野合和满眼的乳沟场面。也有人之前已经拥有了张艺谋的这两部“大片”，想独立收藏《卧虎藏龙》就必须重复购买。索尼此次推出了《卧虎藏龙》的独立发行版，满足了观众们的愿望。

《卧虎藏龙》在美国市场的成功，很大程度上是由导演李安对本片“亚洲主流、美国艺术”的定位来决定的。拿中国商业片去与好莱坞电影工业流水线制作出来的作品去硬碰硬，只能是死路一条。而在《卧虎藏龙》之后，偏偏有很多人去一味模仿它的表象，然后以着死理想忽悠一个奥斯卡回来，最后只能倒腾出不中不西，阴阳怪气的雷作，沦为观众们的笑柄。



毁灭之路



推荐指数 ★★★★★

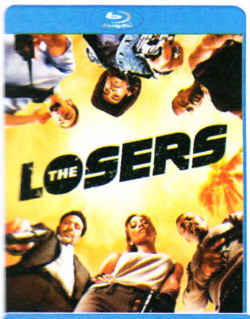
BD发行日期 2010年8月3日 | 版本 美版

年份 2002年 | 类型 动作 | 容量 50GB×1

据说2002年的这部黑帮片中的主角迈克尔，是汤姆·汉克斯惟一饰演过的“反面角色”，片中的他蓄起了胡子，玩起了沧桑，干的是为芝加哥黑帮老大杀人越货的勾当，不过他两个儿子一直都不知道父亲真正的“职业”。迈克尔在现实中一个温文尔雅，烟酒不沾的好丈夫和好父亲，他对于自己孩子的爱没有花哨的言语，甚至看起来有些生硬，但他一直都在用浑厚的身影来保护孩子。迈克尔自从选择了这一行，就注定他已经踏上了属于自己的毁灭之路，就像我们经常听到的“出来混，迟早是要还的”。在通向自我毁灭的道路上，迈克尔尽力将孩子保护好，这是他的职责，也是在毁灭之路上他惟一关心的事情。在儿子眼中，父亲是自己无所不能的守护神，而父亲惟一惧怕的事情，就是看到孩子步上自己的后尘。简单的故事情节，出神入化的人物表演，以及残酷下的温情和身不由己的苦楚，这就是你必须要收藏这部影片的理由。



胜者为王



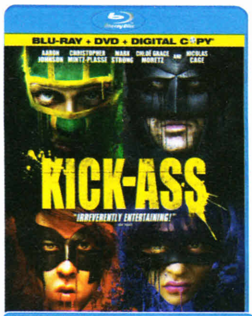
推荐指数 ★★★☆☆

BD发行日期 2010年7月27日 | 版本 美版

年份 2000年 | 类型 动作 | 容量 50GB×1

几乎与《天龙特工队》同期推出的这部纯动作片，其风头也被后者完全盖过了。其实从拍摄水准而言，二者是半斤对八两，基本上都遵从了团体英雄片的模式，也都存在此类电影的通病：既要交代几位主角的性格，不至于让“文戏”变成可以跳过的片段，又要让动作戏好看。结果顾此失彼，常常是开场很吸引人，然后就是瞎打一通，再编一个结局就OK了。近年来的纯动作片越来越不招人待见，因此看这部片前也不要过高期待，反而是期望值低的话会有不少惊喜。顺便说一句，这是近年来为数不多即是漫画题材改编，同时也能够拍出漫画感觉的作品。

海扁王



推荐指数 ★★★★★

BD发行日期 2010年8月3日 | 版本 美版

年份 2010年 | 类型 喜剧/动作 | 容量 50GB×1

很多人将《海扁王》的成功归结为萝莉控，问题是比“超杀女”小莫瑞斯“萌”的萝莉一找一大片，也没有见过有比Kick-Ass还要火的。《海扁王》真正吸引人的地方，在于它自始至终的怪诞气质。前半段让人昏昏欲睡，后半段看得人热血沸腾。前半段像是描述“海扁王”这个脑残少年成长烦恼的青春片，而后半段却把本来是配角的“超杀女”给整成了主角；看演员阵容和故事的幼稚成分，让人觉得应该是一个儿童片，而到后面却发现它其实是一个“少儿不宜”片；打的是超级英雄招牌，结果却是一个恶搞美式超级英雄套路的反英雄片……总之，《海扁王》中不玩深沉，与人生哲理、世界和平等话题无关，它就是靠这种怪诞精神胡搞一通，给每个观众脸上都留下瞠目结舌的表情。



嫌疑犯相册



推荐指数 ★★★☆☆

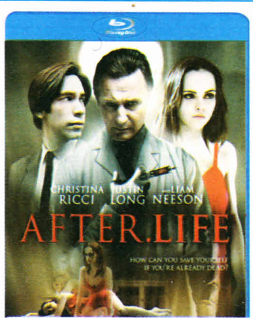
BD发行日期 2010年7月27日 | 版本 美版

年份 2000年 | 类型 喜剧/动作 | 容量 50GB×1

看到《嫌疑犯相册》的“上映日期”与蓝光的发售时间属于“同年同月同日生”，很多人会立刻得知这样一个事实：这是一部不够资格进院线，直接出碟的小成本电影。虽说确实有点粗制滥造，不过它也有自己的特点，这就是贯穿全片的政治讽刺与黑色幽默的元素。故事说的是政府换届选举，台上政客们唇枪舌剑，台下各自阵营中的特工们则在封闭空间里玩了命地血斗，只是因为上届政府有些勾当不能让新政府知道，给在野党四年后的东山再起抹黑。大人物们的言论越冠冕堂皇，两派人物的恶斗就显得越滑稽和残酷。对于中国观众而言它还有一个吸引力——里面有Maggie Q的出场。



身后事



推荐指数 ★★★☆☆

BD发行日期 2010年8月3日 | 版本 美版

年份 2009年 | 类型 喜剧/动作 | 容量 50GB×1

一个遭遇车祸的女子被送到了殡仪馆，她依然可以讲话，甚至可以在房间里走动，但却有自己的死亡证明，自称有通灵天赋的化妆师劝告她接受自己已死的结局，安心等待葬礼的到来。究竟是灵魂出窍，还是连环变态杀手的高智商犯罪？到了最后也观众也没有搞清楚，因此《身后事》算得上是一部无法剧透结局的影片。在这个过程中，导演给你选择，给你期待，最后又不留任何答案，总之既不符合单线结构，也不符合开放式结局的手法。如果不是因为导演叙事驾驭能力有限，这种风格倒是恐怖电影发展历史上的头一遭。

蓝光最新出碟推荐（2010年6-9月，按发售时间排列）

月影之下



推荐指数 ★★★★★

BD发行日期	2010年8月10日	版本	美版
年份	2007年	类型	纪录
容量	50GB×1		

《月影之下》是一部纪念阿波罗登月四十周年的纪录片，但它并没有从纯技术的角度去回顾人类这一伟大壮举的全过程，而是通过当年执行“阿波罗”计划的几位宇航员对当时心境的回忆（遗憾的是阿姆斯特朗并没有应邀参加这部电影的拍摄），以及登月任务对他们人生观的影响，来让观众认识到科技并不是冰冷而无情的，科技在正确运用的情况下可以加速人类精神层面的进化。时值登月四十周年，一些小报将当年登月事件用“阴谋论”、“造假论”，将登月“华南虎化”的低劣举动再度频繁出现，这部纪录片没有反驳这些无聊的言论。这群已经步入花甲之年的宇航前辈，已经用他们在回忆登月任务时与年龄不相称的纯真眼神，以及充满诗意和哲理的话语，让那些流言的始作俑者们惭愧万分。



约会之夜



推荐指数 ★★★★☆

BD发行日期	2010年8月10日	版本	美版
年份	2010年	类型	喜剧/爱情
容量	50GB×1		

听名字，会认为这是一部青春爱情剧，其实主角是两个正在“七年之痒”中煎熬的中年夫妇。他们的关系还没有到达濒临破裂的边缘，两人之间也没有本质性的矛盾。但每天循规蹈矩般的生活，以及两人为了维持婚姻关系，每天都要为对方去做很多自己不喜欢的事，让他们对对方的感觉已经不像是爱人，更像室友，而刚刚离婚的邻居，更是成为了一场暴风雨的导火索。不过，接下来要上演的不是一哭二闹三上吊式的“杯具”，看到执导过《粉红豹》、《博物馆奇妙夜》等卖座娱乐片的肖恩·利维的大名，我们就知道下面有一场将观众笑的是前仰后合的闹剧等待着观众们。除了逗乐观众以外，相信已婚人士在观影之后也会获得不少婚姻生活的启示。



葬礼上的死亡



推荐指数 ★★★★☆

BD发行日期	2010年8月10日	版本	美版
年份	2010年	类型	喜剧
容量	50GB×1		

无论在哪种文化背景之下，葬礼都是避讳最多的场合，没人希望丧事的主办方对着自己说“欢迎”、“再见”之类的“礼貌用语”。而这帮英国佬编剧，居然将恶搞搞到了一出葬礼上面。中国人说“乐极生悲”，而这部电影玩的却是“悲极生乐”，中国人讲究让逝者入土为安，而这帮家伙却围绕棺材中躺着的那位老者身前的种种“丑闻”的揭开，上演了一出充满黑色幽默和怪诞气质的喜剧。就像所有的英式喜剧所追求的积极意义那样，本片在让观众面对这个葬礼上的这场闹剧捧腹之余，也会对生命的意义，以及家庭成员之间的相互理解产生一些思考。

魔法保姆麦克菲



推荐指数 ★★★★☆

BD发行日期	2010年8月17日	版本	美版
年份	2005年	类型	儿童/喜剧
容量	50GB×1		

如果你喜欢《纳尼亚传奇》、《雷蒙尼史尼奇》、《巧克力查理》这样以儿童为主角的魔幻剧，那么一定不要错过《魔法保姆麦克菲》，艳丽的色彩，纯粹的童心。在英国才女Emma Thompson自创剧本的这部电影中，她饰演了一个相貌丑陋，但会使用魔法的保姆，她就如同上帝显灵一样，降临到了由一个鳏夫和七个淘气孩子所组成的残缺家庭中，这群小鬼之前已经气走了无数的保姆。这位随风而来的麦克菲阿姨又是如何用她的神奇魔法，让这群孩子变成彬彬有礼的小绅士和小淑女呢？一起享受这个可以让人开心，可以让人感动的英国传统童话故事吧。



回到荒野



推荐指数 ★★★☆☆

BD发行日期	2010年8月17日	版本	美版
年份	2005年	类型	喜剧
容量	50GB×1		

又是一场发生在拆迁户同房地产开发商之间的“战争”，不过参战双方换成了人类的地产商与一群森林中居住的可爱动物们。Dan Sanders（Brendan Fraser）带着已经热衷城市生活的妻子Tammy（Brooke Shields）和严重讨厌大自然的儿子（Matt Orikop）从芝加哥移居到了俄勒冈州的森林区，负责一项“生态度假村”的建造。这项工程的首要一步，就是将大片的森林夷为平地。这个计划被那些古灵精怪的动物们知晓了，在一只聪明浣熊的指挥下，乌鸦、臭鼬、松树等野生动物打响了保卫家园的“环保战”。

迷失 全季收藏版



推荐指数 ★★★★★

BD发行日期	2010年8月17日	版本	美版
年份	2004年	类型	惊悚/科幻
容量	50GB×40		

六年前，大洋航空815次航班坠入荒岛，Jack医生在海滩边的竹林中睁开眼睛，他的身旁躺着一只名叫Vincent的小狗。六年后，一架被修复的航班载着几个幸存者从小岛离开，Jack在同样的位置合上了眼睛，Vincent依然陪伴在他的身旁。在一次无轨电车式的体验之后，我们知道了关于这群幸存者，以及这个小岛背后很多的信息——其实我们对这一切的真相依然是一无所知，六年时间，观众们跟随编剧从起点回到了起点。有人说LOST烂尾了，有人则从这个看似不是结尾的结尾中，读到了关于自己同样迷失的人生感悟。

这套全季收藏版以S5/S6中出现的古埃及文化元素包装，犹如一个刚刚出土的文物，除了烫金的LOST标题以外，还可以找到很多象形文字。包装盒中的内容更是让观众们欣喜若狂，包括有双陆棋、小岛地图板、十字架等收藏品。即便你已经收集了六季的蓝光碟，这个收藏版也非常值得铁杆“捞饭”们去拥有。



信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

蓝光最新出碟推荐（2010年6-9月，按发售时间排列）

备胎计划



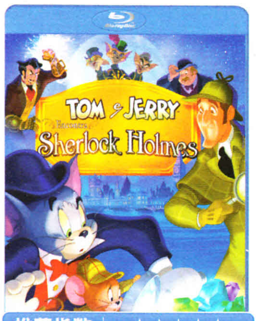
推荐指数 ★★★☆☆

BD发行日期	2010年8月17日	版本	美版
年份	2004年	类型	爱情
容量	50GB×1		

珍妮佛·洛佩兹为我们演绎了一个发生在大洋彼岸的关于大龄剩女的故事，不断在相亲、约会、否定的死循环中反复，只是为了找到一个可以同自己生儿育女的人，到头来还不知道在离婚率高得惊人的社会中能够将这段关系维持多久，没准又要从头再来。与其这样，还不如人工受精，跳过婚姻这一过程，直接生一个属于自己的宝宝来得痛快。女主角是这么想，也是这么做的，不过在怀孕成功之后，她居然一不小心就碰到了让自己心仪的男人。他们能否顶住世俗的压力走到一起，携手开始这个非典型性家庭的明天呢？



汤姆与杰瑞遇见福尔摩斯



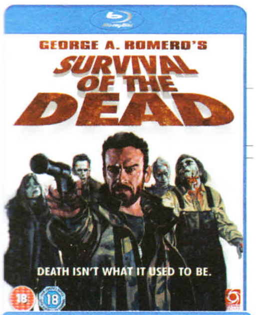
推荐指数 ★★★☆☆

BD发行日期	2010年8月24日	版本	美版
年份	2009年	类型	卡通
容量	25GB×1		

雾都伦敦发生了数宗连环盗窃案，贝克街221B中居住的福尔摩斯和他的好搭档华生医生正在根据每日电讯报上的报道分析案情……看上去一切都还正常，不过接下来就足以让福尔摩斯的粉丝们大跌眼镜了，因为可爱的小老鼠杰瑞出场了，它现在的身分是神探的管家。

这是一部立足于简单和娱乐的卡通片，主体观众正是我们这些看着《猫和老鼠》长大的观众，确切地说是童年时代在迪士尼经典动画中度过的人们。此外导演还对福尔摩斯系列电视剧以及由Robert Downey Jr.主演的新版电影进行了充分的致敬。看猫和老鼠这对活宝的胡闹，在神探带领下以层层剥笋的方式揭开笼罩雾都的阴谋，观众会在轻松、诙谐的氛围中度过90分钟。

僵尸之岛



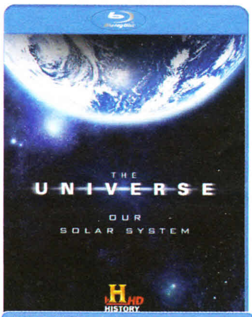
推荐指数 ★★★☆☆

BD发行日期	2010年8月17日	版本	美版
年份	2009年	类型	恐怖
容量	50GB×1		

僵尸片之父乔治·罗梅罗于去年拍摄的这部作品，让慕名前来的观众大失所望。确实，老罗梅罗想在这部电影中加入一些想法，比如对家庭，对人性的反思，但这却犯了B片的大忌：一部投资不大、制作粗糙，却可以热卖的B片，看中的就是观众群的需求，单刀直入，决不搞花架子。它的观众群要的就是生猛暴爽的视觉娱乐，枪战（杀戮）、僵尸（恐惧）、美女（性）对于B片而言是永不过时的三大主题，它们可以提供给人最本质的感官刺激。观众想看到的就是僵尸咬人和血浆乱喷的壮观景象，而这部片的重点却不在这里，因此被不少观众指责为“说教气息太浓”。不管怎样，作为老爷子的一部转型片（亦或者说是一部自我反省片），《僵尸之岛》还是值得我们一看。



探索宇宙 我们的太阳系



推荐指数 ★★★★☆

BD发行日期	2010年8月24日	版本	美版
年份	2009年	类型	纪录
容量	50GB×2		

使用顶尖宇宙观测设备和超级计算机，A&E的这部纪录片将整个宇宙中那些遥不可及的行星统统带到观众们的眼前，我们的太阳系是旅程的第一站。在这里，我们将回到数百亿年前，亲眼见证太阳的诞生，并且跟随科学的脚步进入遥远的未来，目睹这颗为我们提供光芒和能量的不朽星球的死亡。片中还会探讨关于星际移民的话题，比如如何将火星改造成一个适合人类生存的殖民地。更为现实性的话题，就是小行星和其他宇宙现象将会给今日地球人的生活带来哪些影响。

这套纪录片包含两张蓝光碟片，DISC 1包括“太阳的秘密、火星：红色星球、地球的末日、木星：巨型星球、月球”，DISC2包括“太空船地球、水星和金星的内部世界、土星：行星之王、异度星系、恒星的诞生和毁灭”。



陵园路口



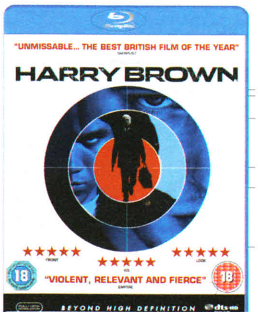
推荐指数 ★★★☆☆

BD发行日期	2010年8月17日	版本	美版
年份	2009年	类型	剧情
容量	25GB×1		

青年人怀揣着无数梦想，内心的高傲更多的是出于对社会现实的无奈，如果不能按照既定标准成为一个“对社会有用的人”，他们就会不可避免地被封闭在自己的小圈子中，不敢于，也不愿意迈出走进现实的第一步。这部电影就是描述上世纪70年代三个英国青年如何打开心结，从幼稚走向真正成熟的故事。他们中的一个不满于低收入的劳工，努力想让自己成为上流社会的一员，另一个成天用打架斗殴的方式来发泄内心的愤怒和过剩的精力，还有一个其貌不扬，成天靠YY度日的可怜虫——他们身上有每一个陷入成长烦恼的青年人的影子。



哈利·布朗



推荐指数 ★★★★☆

BD发行日期	2010年8月31日	版本	全区
年份	2009年	类型	犯罪/惊悚
容量	50GB×1		

光看电影的海报，也许你会认为这是一部充满热血和暴力元素的硬汉动作片，只有进了正片之后，才会直到这个被过度曝光的主角，其实是一个快80岁的糟老头子，即便他是前英国海军陆战队士官，你也不会觉得这个连走路都摇摇晃晃的家伙能够带来什么杀伤力。故事发生在一个充满疯狂和暴力的英国下层街区，小混混们恃强凌弱，即便你不想招惹他们，也可能随时会在公园、街头，甚至是自己的家中遭遇横祸。哈利·布朗爷爷不再想继续容忍，他决定自己动手！一个白毛老头子与青少年犯罪团伙的斗智斗勇，即便是资深动作片迷，也从未见过这样的阵势。在新奇之余，我们还可以看到影片所折射出的英国社会的种种问题。



蓝光最新出碟推荐（2010年6-9月，按发售时间排列）

大买卖



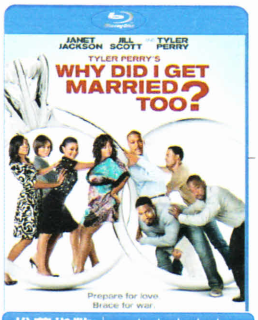
推荐指数 ★★★☆☆

BD发行日期	2010年8月31日	版本	美版
年份	2001年	类型	犯罪/动作
容量	50GB×1		

这是一部典型的神偷电影，看了开头就知道结尾，过程也是按照此类影片的思路，在情节上没有太大的创新。而另一方面，这是一部演员阵容让人头晕目眩的影片，马龙·白兰度，罗伯特·德尼罗以及当时的“青年实力派”演员爱德华·诺顿，这三个人中任何一个人都拥有大量的粉丝，三巨头齐聚一堂，如此这般的豪华盛宴，观众还会强求些什么呢？在收录的评论音轨中，导演Frank Oz回顾了他的从影经历，讲述了早期所经历的一些惨痛教训，以及后来是如何一步一步成为好莱坞一线大导的成长过程。在附加DVD中收录的8分钟标清视频中，我们看到了三位巨星即兴创作的一些表演片段，尽管我们无法在正片中觅得这些场面的踪影，但可以感受到他们足以傲视群雄的表演才华。



我为什么也结婚了？



推荐指数 ★★★☆☆

BD发行日期	2010年8月31日	版本	美版
年份	2010年	类型	生活
容量	50GB×1		

婚姻的殿堂被冠以神圣、圣洁等词语，但婚姻本身不是王子和公主的童话，不是美丽的爱情故事，而是金钱、欲望、贪婪、嫉妒等元素的结合体，最终爱情会被消磨得只剩下些残羹剩饭。这部电影就是描述四对夫妇在面对七年之痒时的种种表现，堪称是一部黑人版的《欲望都市》。已婚人士可以从中读到很多生活的启迪，即便是未婚人士，相信很多为了“找人结婚”而奔忙的“婚活族”，也可以对自己的这一终极梦想产生新的思考——我为什么要结婚？我为什么要和他（她）在一起？

大丹麦犬马尔杜克

BD发行日期	2010年8月31日	版本	美版
年份	2010年	类型	青春/励志
容量	50GB×1		

美式青春励志电影的套路是这样的：一个阳光少年希望在一个新环境中打拼出自己的天空，不过实力强悍的狠角色不允许毛头小子在自己地盘撒野，于是阳光少年在被狠狠收拾后变得郁郁寡欢。这时一个美少女适时出现，爱情的滋润使得男孩焕发第二春，找到了真正的自我，影片最后三分之一就是烂俗至渣的大逆转。这部电影基本沿袭了这一模式，不过它依然惊喜不断，因为主角不是人，而换成了一条狗，“狗眼看世界”的特殊视角，使得整部青春喜剧片拥有了自己的强大看点。



推荐指数 ★★★☆☆

水深火热



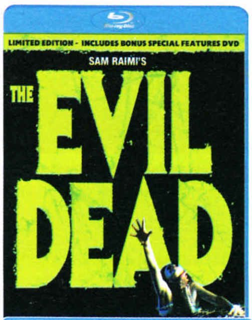
推荐指数 ★★★☆☆

BD发行日期	2010年8月31日	版本	美版
年份	1999年	类型	灾难
容量	25GB×1		

灾难片的特效场面与CGI的发展同步，今天导演只要能想像得出来的场面，都可以通过计算机打造出来，而灾难片的格调却越来越幼稚和低下，愈发显得是为了灾难而灾难，于是就出现了《2012》这种A级投资、A级制作，结果却只能提供B级观感的视觉“灾难”。随着时代的发展，特技镜头不会再像我们第一次看到它们时那样令人震撼，情节桥段也会让人麻木，真正打动观众的，是在极端生存环境下人物的表现力。于21世纪到来前拍摄的这部“新版大白鲨”，恰恰给予了观众们最真实的人物，他们没有高大全的英雄，没有可以力挽狂澜的狠角色，在生死压力之前，每个人都展示了最真实的一面。



鬼玩人

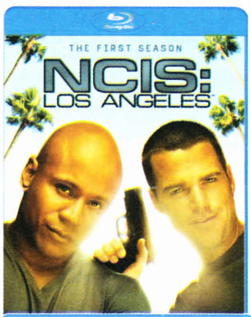


推荐指数 ★★★★★

BD发行日期	2010年8月31日	版本	美版
年份	1981年	类型	恐怖
容量	25GB×1		

《蜘蛛侠》系列导演Sam Raimi于80年代初拍摄的这部影片，堪称是Cult片的经典力作。整部电影的剧情苍白到几乎可以忽略不计，很少的拍摄预算和当时电影技术的相对落后，也使得这部电影不可能拥有精良的制作。它玩的就是导演对镜头、氛围和观众情绪的控制力，这使得整部电影的恐怖场面张力十足。就像片名的直白那样，导演毫不掩饰自己的用心——将观众吓傻整惨，有限的资金却发挥出了无限的创造力，拙劣的布景和化妆照样让你毛骨悚然。Cult片迷的必入之作。

海军罪案调查处 洛杉矶



推荐指数 ★★★☆☆

BD发行日期	2010年8月31日	版本	美版
年份	2009年	类型	犯罪
容量	50GB×6		

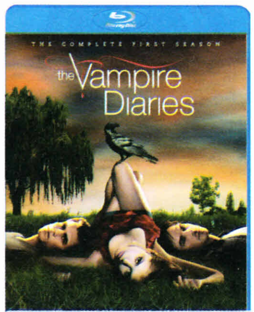
CBS可谓是“犯罪题材美剧专业户”，在众多题材雷同的剧集中，《海军罪案调查处》走过了七个年头，人气已经是大不如前。作为NCIS的衍生剧，CBS台对《海军罪案调查处 洛杉矶》玩了一把大变脸。全新的主角阵容其实对于NCIS的观众而言并不陌生，因为在之前的正剧中他们都出场混了个眼熟，不过在新剧中，主角们都大玩神秘感，比如主角之一甚至连名字都没有，只有一个字母G作为代号。特工们每次出外勤都要伪装身份，甚至连调查处的办公室也安排到了一个破败不堪的废旧仓库之中，总之是什么神秘就玩什么。忘了说，新剧还有NCIS原作所不多见的时装走秀和走极限运动风格的动作场面。



吸血鬼日记 第一季

BD发行日期	2010年8月31日	版本	美版
年份	2009年	类型	惊悚
容量	50GB×4		

去年推出的吸血鬼题材电视剧，刚看时让人怀疑是《暮光之城》TV版，人物和背景设定都有些俗套，加之男主角长相一般，很难想像能对以家庭主妇为主体的美剧观众产生多少吸引力。但耐心看下去，会发现本剧对“吸血鬼”这种神秘生物的表现和情感拿捏非常到位。比如说那些电影中动辄活了几百年的吸血鬼的年龄，其实只是一个数字，而在电视剧中，对岁月和感情的铺垫更加深厚。在漫长岁月中，吸血鬼放肆着自我，享受着属于它们的快乐，也在孤独中玩着属于自己的游戏。



推荐指数 ★★★★★

信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

蓝光最新出碟推荐（2010年6-9月，按发售时间排列）

星尘

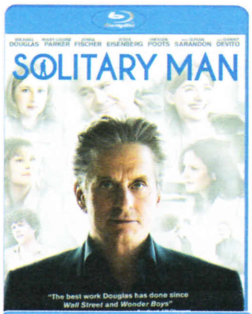


推荐指数 ★★★★★

BD发行日期	2010年9月7日	版本	美版
年份	2007年	类型	奇幻/爱情
容量	50GB×1		

我们之所以将武侠片、港产黑帮片称作为"成年人的童话"，恰恰是因为这个世界上没有真正可以给成年人看的童话。《魔戒》很成人，但它只有奇幻，而没有童话。《纳尼亚传奇》很童话，但似乎只有孩子们才对它有爱。从这个意义上来说，《星尘》实现了成人、奇幻和童话的"三位一体"。本片兼具好莱坞式紧凑的故事、精妙的特效、宏大的场面和磅礴的音乐，也有迪士尼式的幽默和纯真，堪称是一部全年龄的奇幻佳作。

孤独的人

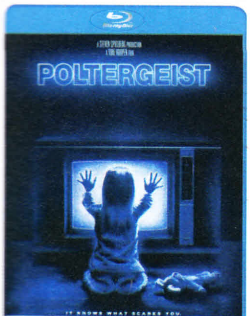


推荐指数 ★★★☆☆

BD发行日期	2010年9月7日	版本	美版
年份	2009年	类型	剧情
容量	50GB×1		

迈克尔·道格拉斯在大卫·芬奇的《致命游戏》中，就曾饰演过一个事业成功却无比孤独的商业精英，正是他的地位和财富，间接或直接导致他疏远了亲情和友情。本片中，已满头银发的他再度饰演了一个近似角色，不过这次让他认识到人生真谛的不再是一个专门提供"游戏"的神秘公司，而是一场货真价实的骗局，导致他所饰演的汽车商人一夜之间变得落魄无比，落到了靠在炸鸡店打工维持最低生活保障的境地。故事还不错，但编剧出身的导演Brian Koppelman叙事能力还有所欠缺。

吵闹鬼



推荐指数 ★★★☆☆

BD发行日期	2010年8月31日	版本	美版
年份	1981年	类型	恐怖
容量	25GB×1		

斯大爷早年监制的小成本恐怖片，特效和剧本都相当老土，不过它开创了一种恐怖片新模式，即用现实中的场景、物件作为电影布景和道具，将观众带入影片的恐怖氛围之中，而不是靠轰鸣的电锯和血肉横飞场面的刺激。80年代美国家庭主要娱乐方式是看电视，而《吵闹鬼》正是将电视屏幕作为异度世界通向现实世界的窗口，用屏幕上的一片雪花来渲染恐怖气氛的小花招，日后也成为了恐怖题材影视作品和游戏的标配之一，特别是对日式恐怖电影影响深远。

禁忌星球



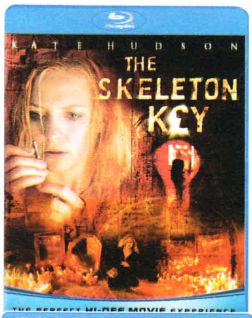
推荐指数 ★★★☆☆

BD发行日期	2010年8月31日	版本	美版
年份	1956年	类型	科幻
容量	25GB×1		

这部影片堪称是太空科幻电影历史上的里程碑，不仅仅是因为这个《星球大战》在20年之后才出现，更重要的是几乎所有的同类题材电影都受到了《禁忌星球》的影响。比如一艘失踪已久的太空科考船所发回的神秘信号，一群对前途和命运毫无掌控能力的搜救者，一个受到外星发达文明影响的幸存者，以及人类在面对高智慧文明时的无知和迷茫。

54年后通过蓝光画面去回顾这部作品，它依然会带给你以特殊的震撼。

万能钥匙

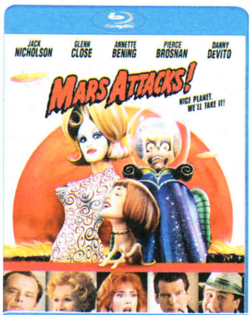


推荐指数 ★★★☆☆

BD发行日期	2010年9月7日	版本	美版
年份	2005年	类型	恐怖
容量	25GB×1		

将《万能钥匙》称为史上最强恐怖片，恐怕很多观众会有不同意见，但若将本片结局称为是恐怖片历史上的最佳，相信不会有多少人反对。即便此类电影中一向是留在最后才会揭开的大BOSS，只要观众在片头看一眼，就会知道是谁谁谁，即便前面一个多小时基本没有跳出美式恐怖片的套路，但它的结局也会出乎所有人的意料，并且丝毫不会给观众哗众取宠和故弄玄虚的造作感。影评家认为影片之前长达一个多小时的故事，完全就是为了这个绝佳的结局铺垫，本身较为平淡，甚至算不上是合格的恐怖片。其实，我们大可将本片当做是一部心理片来欣赏：我们常说"信则有，不信则无"，看似这便是人类抵挡"封建迷信"的最佳心理防线，不过我们的心理恰恰是最容易受环境所影响的，女主角从"不信"到"信"的过程，恰恰揭示着生命的残酷之处：人类的意识有着自己的局限性，而且天生就存在着这种缺陷，恐怖的情感一旦被激发，我们就对自己的身体和意识失去了自我掌控的能力！

火星人玩转地球



推荐指数 ★★★★★

BD发行日期	2010年9月7日	版本	美版
年份	1996年	类型	喜剧
容量	25GB×1		

有人认为《火星人玩转地球》就是一部对《独立日》的恶搞片，有人从表现手法、影像风格、象征意义等等角度对本片进行解读，而实际上，导演可能就是想把科幻、黑色幽默和恶搞元素搅合到一起，将他看不惯的东西统统讽刺一番了事。倘若这一推断正确，那么该片的主题只有一个——"莫装B，装B遭雷劈"，无论是总统、科学家、影视明星还是武装部队指挥官，他们的特性只有一个，就是特能装B，特容易自以为是，最后被火星人搞死搞伤搞残。最后火星人被消灭的原因其实也很简单，就是他们在杀得地球人抱头鼠窜的时候，也学会了地球人的装B，于是就遭遇了"地球是很危险的，快回火星吧"的杯具。在癫狂和胡闹中，观众笑得是前仰后合，关于科幻片套路，关于政客们的惯用伎俩，关于咱们与生俱来的劣根性……



黑色大丽花



推荐指数 ★★★☆☆

BD发行日期	2010年9月7日	版本	全区
年份	2006年	类型	犯罪
容量	50GB×1		

即便是再烂的导演，也知道想要把一部动辄数百万字的小说改编成一部最多不超过200分钟的电影，就必须对故事的脉络和复杂的人物关系进行精简。而《黑色大丽花》恰恰是在电影中全盘套用了小说的叙事展开方式，于是乎一周目后的观众可能会觉得它就是这辈子看过的最难看懂的电影，总之是一头雾水。不过在昏头黑烟之后，观众中的绝大多数都不会觉得是导演的叙事能力有问题，而是会觉得这部电影走在了时代的前列，必须经过岁月的积淀与无数观众的解读、解析，才能展露出它最真实的魅力。从这个意义上来说，本片就是一部专门为蓝光而生的神作。当年在影院中没看懂的观众，可以翻来覆去细细推敲每一个线索和每一个情节，即便还是看不懂，我们也可以在导演德·帕尔玛为我们构筑的影像世界中尽情享受和放肆。



跑车浪漫旅，11月启程

信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

GRAN TURISMO 5
THE REAL DRIVING SIMULATOR

GT赛车5	SCE/Polyphony Digital		竞速
PS3	Gran Turismo 5		日版
	预定2010年11月3日	1～16人	7600日元
	对应PS Eye、方向盘控制器、3D		

注：中文版《GT 赛车 5》也会在相近的时间段内发售。

《GT 赛车 5》（后简称《GT5》）作为 PS 系主机上第一线的大作，从主机发售之初就受足了关注。只是此次次世代之旅并不那么顺畅，距离 PS2 上的前作，已经过去了将近 6 年时间，山内一典带领的 Polyphony Digital 六年磨一剑，从年初的 3 月跳票到 11 月 3 日（美版 11 月 2 日），距离发售只有一个月时间了，从 TGS 2010 的种种迹象看，按时发售应该不是太大问题，当然一切都说不准，因为这是对一切细节都严格要求的山内先生监督制作的作品……这次前线作为发售前的全面报道，力图将《GT5》从公布到目前为止的所有重点内容都集结于此，下面就让我们一起看看这款模拟驾驶游戏所包含的琳琅满目的精彩内容吧！

文 雷电 美编 NINA

车 最真实的车辆还原，最庞大的车辆阵容

超过 1000 辆车的收录列表

作为模拟真实驾驶系竞速游戏的标杆式作品，《GT5》力图为大家带来最真实的驾驶体验，“车”自然是一切的核心，对车的模拟的优劣直接关系着游戏的表现，建模和物理效果是衡量的标准，其中，建模自然就是画面效果，而物理效果包括碰撞效果、车身的受重分析、车轮与各种不同质地的路面摩擦时的表现和车体本身的性能模拟，这也直接关系到一款游戏的手感。本作拥有超过 1000 辆车，这个口号叫得响亮，听着让人高兴，不过要知道，每辆高精度的车辆建模和物理调节都是要花费数月的时间的，而本作的 1000 辆车的阵容是怎么建设起来的呢？那就是车辆分级——高级（Premium）和标准（Standard）。

注：游戏未完成，收录车辆种类数量均是官方给出的“约数”，实际发售后也许会有小徐浮动。

建模分级 高级车辆和标准车辆的区别大揭秘！

游戏中有 200 辆高级车，剩下的 800 辆为标准车，这是好听的叫法，实际就是 200 辆精细建模，800 辆非精细。





对于 200 辆高级车，从车身的优美曲线到车内饰对真实驾驶舱的完美还原都会是令人叹服的精致，驾驶座、仪表盘和各种小零件都会与真车最大限度地吻合。

对于 800 辆标准车，制作组坦言，是从系列作品中继承而来的，但是也经过了重新建模，使其达到高清标准。不过，就目前官方的发言看，这 800 辆车在游戏中是没有车内饰视角的！不过据各种小道消息和一些制作人的访谈中又得知，标准车也会有车内饰视角，但是并不会完全还原真车，相近型号的车辆的车内饰会使用相同的建模。具体如何，还是要等进一步消息，抑或游戏发售后才能得知。

体现真实感的“车损”系统也是《GT5》的焦点话题，以往的 GT 作品和《GT5P》中都并未加入车损，但是正式版已经确定会加入真实的车损系统。车损可以详细地分为三种：车辆性能损伤，尘土、划痕和凹痕，车体面板的掉落和变形。

高级车和标准车可以达到的车损程度

	高级车	标准车	损坏效果
车辆性能	有	有	通过对碰撞的物理计算，对车体的性能产生的影响，包括操作的稳定性、发动机性能等等。
尘土、划痕和凹痕	有	有	视觉效果上的车损。
车体面板的掉落和变形	有	无	让车体的金属框架变形，车门、引擎盖等面板变形甚至掉落。最终极的损坏效果，只有高级车才有的车损。



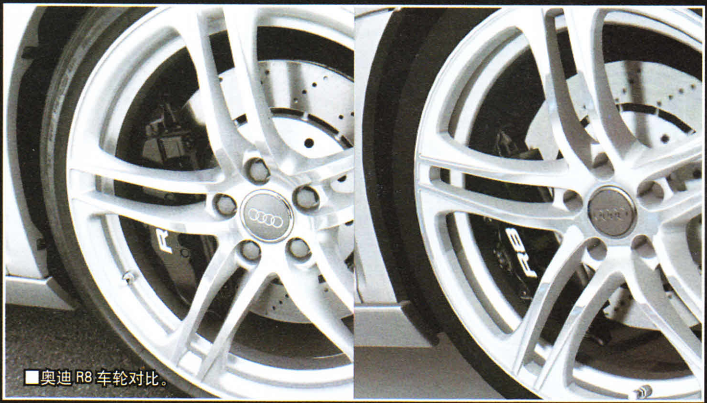
可见，标准车（可能）没有车内饰视角，确定没有车体面板掉落和变形，但是所有车都有车损对性能的影响和尘土划痕等轻微车损。另外，游戏中也加入了车辆翻滚的设定（系列前作都没办法翻车），在特殊角度的高速碰撞后也许会翻车，可以看到车底盘哦！

高级车辆内饰与真车对比，细节丰富部件还原程度一流！

注：左侧为真实照片，右侧为游戏中建模。



■著名 SuperGT 赛车 Garaiya 的内饰，从底盘向上，包括踏板、方向盘、按钮开关和导线都精确地进行了建模处理。



■奥迪 R8 车轮对比。



■法拉利 458 Italia 引擎可见部件，4.5 升 V8 引擎，570 马力。



■尼桑 GT-R Spec V，标志性的 GT-R 标志和碳纤维部件。



■Dodge Challenger SRT8 后驾驶座，虽然在游戏过程中不会经常看到，但是仍旧被细心地制作了出来。

路 20个地点，70条赛道
实地丈量后完全还原的真实赛道
赛道介绍

系列中本身就有众多的真实赛道，新作将更加细致入微地描绘，比如纽堡林北环，小小的起伏（不要小看它，会对驾驶情况产生极大的影响）、路边的建筑和路面的涂鸦将更加接近完美和精确。其他赛道也值得关注，必定将是系列中最棒的赛道阵容。



马德里赛道
CURSO DEL SOL Madrid

全长3400米，最长直道820米，高低差17.7米，15弯。



罗马赛道
Italy Rome

全长3473米，最长直道850米，高低差17.9米，7弯。



意大利托斯卡纳区
Italy Tuscany

全长3410.7米，最长直道420米，高低差37.3米，11弯。



纽堡林北环赛道
Nurburgring Nordschleife

世界上著名的跑车都要拉到这里来试试性能。

Laguna Seca Raceway



■从2代开始就连续出现在系列正统作品之中。



▲系列玩家一定对这段连续弯道印象深刻，可以找到最舒服的线路轻轻松松开油门即可顺畅通过，感觉非常棒。

Sarthe 2009

▼著名的法国勒芒赛道Sarthe 2009版，之前只出现在《GT赛车4》中，超长的直道是其最显著的特色，分布在其中的两个死弯更是挑战车手勇气的地方。



▶该赛道被用来进行24小时耐力赛。此次公布了此赛道的夜晚画面，相信24小时耐力赛将更加有趣。



Trial Mountain Circuit





▲狭窄的山地赛道，路边没有压路石，不小心就会撞壁减速。

◀《GT》系列”的虚拟原创赛道，从系列初代开始就一直出现在游戏中。相信系列玩家对这条赛道一点也不陌生，能行云流水般通过狭窄的山地弯道的话，成就感十足。

模拟真实的环境和昼夜系统

昼夜变化



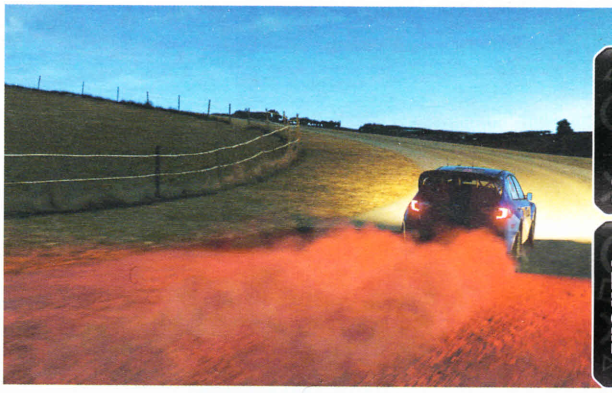


阳光下的 Sarthe 2009



夜幕下的 Sarthe 2009

▼在夜晚的车灯下，车尾卷起的尘土如此美丽。这种在现实中常见的色彩，来到游戏中，就使游戏显得更加真实。



新作将带有昼夜变化，场景随着时间进行的变化，让整个环境在瞬间活了起来，异常美丽。晴空万里日挂当空的午后太阳随着比赛推进逐渐泊依西山，最终夜幕降临，在夜色下，赛车会打开头灯，但是可见距离仍旧会下降很多，会对比赛产生各种影响。这样巧妙的变化为比赛增添了更多的戏剧性。

游戏的物理引擎对车轮在不同运转情况下和路面进行摩擦时产生的不同温度计算出烟的大小，通过烟产生的基本原则进行模拟使得游戏的尾烟效果更精确和真实。

碰撞时的火花纷飞、砾石路上的石子飞溅等等效果也都会出现在游戏中。

动态天气变化确定加入！







■车内视角，雨水会铺在车窗上。

之前已经确定加入不同时间段——白天和夜晚赛道，这次已经确定加入天气变化！雨雪天气不仅在画面上对玩家有着极强的视觉冲击力，对赛道状况也将产生极大的影响，从而彻底改变同一条赛道的难度和战术。

比如雨天，就会让路面更加湿滑，车辆更加难以控制，如果选择车内视角，打在车窗玻璃上的雨水会影响车手的视线，降低对赛道的准确判断能力，从而增加比赛的难度。大雾的天气会让赛道可见度降低，同样也会增加赛道难度。另外，温度、气压也会对车辆行驶的状态产生影响。动态的天气变化还表现在雨后阳光照射，使得地面干湿情况产生区别。

游 驾驶、收集、互动
在线上与朋友共同分享驾驶的乐趣

全新的用户界面

本作将拥有一个全新的用户界面——“我的首页”（My Home）！在这个全新的界面内，右上角会显示玩家在游戏中的最基本状态，通过其他选项按钮，你可以进入到游戏的各个项目中，方便快捷，一目了然。通过左侧竖栏进行导航：

左侧第一栏“GT LIFE”（GT 生活），相当于游戏的主菜单，玩家可以选择 A–spec（自己驾车参赛）、B–spec（遥控 AI 进行比赛）、参加各种赛事、考取执照、购买新车或二手车、练习驾驶、调校车辆、购买配件和进入全新的摄影旅行模式。


“我的首页”（My Home）用户界面。


各种特别赛事供玩家选择。


“GT AUTO”，进行车辆的保养和调校。

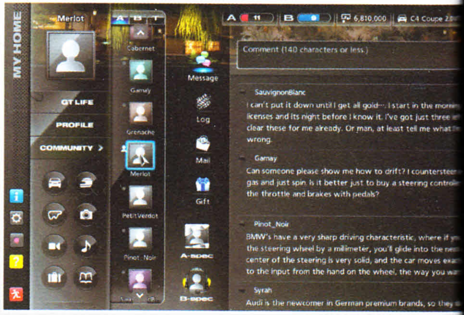
左侧第二栏“PROFILE”（玩家档案），查看玩家的详细资料。

左侧第三栏“COMMUNITY”（社区），这是本次发布会公布的最重要内容之一，一个相当于玩家社区功能的板块。下面将详细介绍！

全新的通信功能！

完善的在线模式将是本作的核心内容之一，当游戏与网络联系在一起，那就延伸出无限的可能。如果你以为本作的在线部分只是下载一些更新补丁、和好友联机对战的话，那就错了。本作开创性地加入了类似 Web 3.0 一样的社区型网络服务。它可以让玩家更方便的通过《GT5》游戏中的界面进行交流，包括好友留言、相当于 BLOG 一样的日程记录、邮件、礼物等等，你可以即时地看到好友的最新动态，得到最新的情报，齐全的功能让所有赛车迷足不出户便可分享竞速游戏的快乐。

并且，这不仅仅是一个普通的交互社区那么简单，PD 想要做的是将现在流行的 Web Game（网页游戏）与 Console Game（家用机游戏）结合起来！通过“GT5 Web Browser”（GT5 网页浏览器），使用你的 PSN 账户登陆，便可以从任何一台电脑前，遥控你的赛车参加赛事。从而实现山内一典口中的“GT Anywhere”（GT 无处不在）的口号。


全新的社区，全新的概念！

拉力模式
自动生成随机拉力赛道！

是的，你没有看错！拉力赛将有一个全新的面容！进入拉力模式，你可以让系统自动生成一条特殊的赛道，现实世界里长途拉力赛中举足轻重的辅助驾驶路况解说员也将为你全程解说随机生成的赛道，让你体验真正与众不同的拉力赛体验。面对前方未知的弯道，玩家将面临史上最大的考验，仔细聆听解说员的报告，凭借自己的经验和技术完成比赛吧！



▲ WRC（World Rally Championship，世界汽车拉力锦标赛）的加入让新作的游戏模式锦上添花。

日版《GT5》主机同捆版



PlayStation 3 Gran Turismo 5 Racing Pack
CEJH-10007
2010 年 11 月 3 日发售预定（与日版游戏同时）
售价：35980（含税）

随《GT 赛车》游戏的发售推出同捆主机已经是 PS 系主机的一个不大不小的惯例了。此次的同捆版套装包括蓝色 PS3 主机（160GB）一套和一张初回生产的限定版《GT 赛车 5》。蓝色的主机和手柄与游戏的主色调“红蓝”正好相同。想购入超薄版 PS3 的 GT FANS，这是契机呀！

游戏限定版

价值 99.99 美元的限定版套装包括：
1. 《GT5》游戏。
2. 独有的限定版 1：43 的 2009 版尼桑 GT–R Spec V 车模，表面有“GT”的涂装。
3. Polyphony Digital 的专家撰写的 300 页的“爱车族手册”一本，涵盖了从现代机车的历时到驾驶技巧还有游戏设定资料等内容。
4. “GT”主题的钥匙链一个。
5. 独享的 5 辆高端靓车下载码，拥有独特的“GT”涂装和性能调校升级。
6. 数字编号证书和特殊的包装。

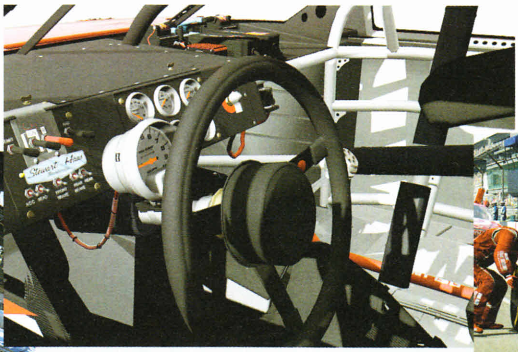
GRAN TURISMO® 5 COLLECTOR'S EDITION



NASCAR 美国最受欢迎竞速赛事纳斯卡加盟细节

系列首次加入了 NASCAR 赛事，驾驶真实授权的 NASCAR，还能在游戏中见到 NASCAR 的名车手 Jeff Gordon、Tony Stewart、Joey Logano 和 Dale Earnhardt Jr.。





◀正式授权的 NASCAR 赛事。
NASCAR 的特色在于每个车队那些拥有惊人的技术和速度的维护人员——赛车驶入修理站，顶起，电光火石的速度更换轮胎，几秒钟内填满油箱——这些都在《GT5》中再现。

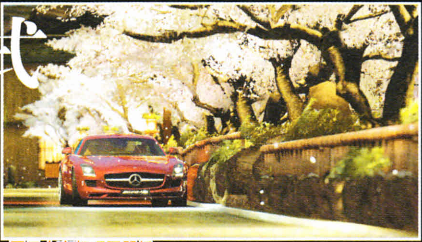
◀ Tony Stewart 的座驾 Chevrolet Impala 也拥有全部的内饰细节。

▼车身的一侧被顶起，另一侧也会同样礼遇，电光火石的速度！



照片模式

喜欢观赏风景的爱车人士一定喜爱《GT4》中的照片模式。新作的“拍照旅行模式”在前作的基础上进化，有全新的界面，并且增加了可以在场景中自由移动的“行走模式”。这些都是照片模式下拍摄出来的游戏画面哦！不过根据《GT4》的经验，这些照片都是经过游戏本身处理成像的，效果自然要好于竞速模式的画面。



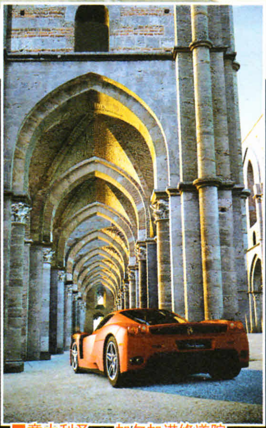
■日本京都祇园巽桥。





■澳洲红牛航空博物馆 Red Bull Hangar-7





■意大利圣・加尔加诺修道院。

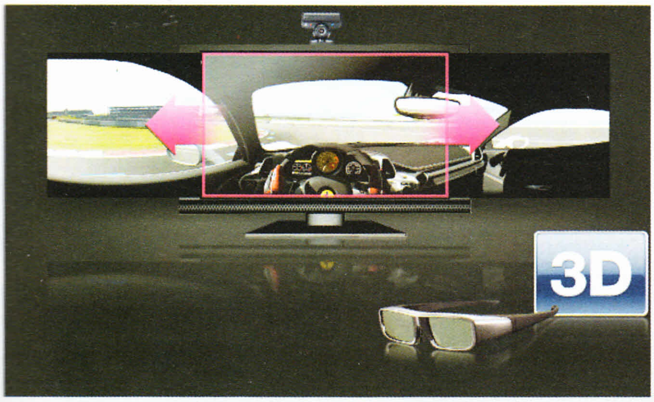


3D 画面和面部追踪

3D 视觉画面显示和利用 PS Eye 实现的面部追踪功能将给玩家带来全新的竞速游戏体验。

如果玩家拥有 PS3 的专用摄像头 PS Eye，安装到主机上就可以对玩家的面部转动轨迹进行追踪，从而改变游戏中的视角。

通过 TGS 上 3D 试玩台的体验，3D 景深跨度并不太大，但是恰到好处，车内视角时效果最佳，因为驾驶舱的近距离内饰和飞速掠过的赛道间的对比非常明显，车窗两侧的延展性，加上 3D 效果的特殊对焦方式，将体验到最真实的竞速游戏画面效果。再想象一下配合面部追踪时的感觉，在 3D 的画面中稍稍转动头部，看到左右车窗外的环境……



如果没有束缚，那机车会达到怎样的速度？

要知道，现实中的所有正规赛事都是有车辆改装性能限制的，还有出于对驾驶员生命安全的考量等等，那么，如果抛弃一切限制，机车能够达到的极速又是多少？在《GT 赛车 5》中，PD 小组将在《GT》这个科学、严谨的系统中，进行一次大胆的尝试。由世界著名的赛车设计师 Adrian Newey 和山内一典共同讨论研究出一辆真正的极限机车——X1 Prototype。





位于伦敦北部的 Rocksteady 工作室对于高压力的工作环境并不陌生，当他们接手《蝙蝠侠》的新作项目时，电影与漫画题材游戏难以做出精品的压力压得它们喘不过气来。这个 70 多人的团队证明了似乎受到诅咒的游戏类型也有成为杰作的可能。他们自然而然地将蝙蝠侠的角色、战斗、道具与黑色色调完美融合到引人入胜的游戏系统，玩家们不禁发出这样的疑问：为什么以前没有人那么做？

“我认为在任何时候，总是压力促使我们做出最好的抉择。”Rocksteady 工作室主管 Jamie Walker 说。“显然，我们知道粉丝需要一款伟大的蝙蝠侠游戏。这次我们的根本想法也没有什么不同。”Rocksteady 这次拥有了成功的游戏系统作为基础，不需要从头来过。但这并不表示他们只是简单地将疯人院的场景回收利用，往里面扔几个新敌人了事。“我们希望在所有方面都超越前作，”《阿克汉姆城》总监 Sefton Hill 说。“我们也曾想过制作 1.5 版本，但是我们希望能够让大家感受到真正的跳跃与进化。”

文 清国清城 美编 anubis


■本作的场景大幅扩张，而且每个角落都将有故事发生。

囚犯之城

Rocksteady 演示的 DEMO 开头很有典型的蝙蝠侠色彩——蝙蝠侠站在建筑物的顶部，俯瞰着哥谭市的监狱城，黑夜中雪花纷飞。一群囚犯正咆哮着在下方胡作非为，这时蝙蝠侠的通讯器响了起来。

“她在哪里，阿尔弗雷德？”蝙蝠侠问。

“凯尔小姐最近一次出现在所罗门 · 韦恩的宅邸附近。”蝙蝠侠忠实的管家答道。

“双面人就是在那里设的营地。”

“希望你找到她的时候，她还能保持完好无缺。邓特先生对 2 这个数字的着迷会最终害死猫女的。”

蝙蝠侠纵身从高处跃下，先是以雷霆万钧般的速度俯冲到下方的街道。在最后一刻他展开披风，呈 V 字型掠向空中。他在暗夜中滑翔，然后看到了远处的法院。他将抓钩枪发射到最近的摩天大楼，利用绳子的收缩力弹射到更高的地方。

前作中在狭窄的阿克汉姆疯人院中行动的蝙蝠侠，居然能像蜘蛛侠一样在开放的场景中探索，这样的一幕首先会让玩过前作的玩家感到惊讶。前作中开发团队希望避免带给玩家枯燥无聊的开放世界，而本作考虑的首要因素是将哥谭市以令人兴奋的方式融入到游戏过程中。“我们想做的是在哥谭市的街头穿行，对抗罪恶，我们在建造阿克汉姆市时，一方面在细节度方面保持与阿克汉姆岛相同的级别，同时在每个角落都有故事发生。它并不是一个大而空泛的世界。我们要为其赋予丰富性，我们要创造游戏历史上最丰富细腻的城市。”


▲抓钩与滑翔是蝙蝠侠在阿克汉姆城移动的主要方式。



蝙蝠侠 阿克汉姆城	WBIE/Rocksteady	动作
PS3	Batman: Arkham City	美版
	预定2011年第四季度发售 1人	59.99美元
	对应周边未定	对应玩家年龄：未定

双面人与猫女



■在更大的场景中，需要使用侦查器了解周围状况。



■双面人的狰狞形象被刻画得非常细腻。

蝙蝠侠滑翔到法院的屋顶，神不知鬼不觉地进入窗户。很快就会发现双面人已经将那里占为己有。法院内部的一半是庄严、经典的法庭，另一面却被焚毁变成垃圾堆。猫女在一个酸液桶上方，被绳子绑住倒吊着，而双面人在前后翻转着那枚标志性的银元。一群好事的囚徒赶过来看戏。

“在这个地方生存下去的惟一办法就是得到敬畏，”双面人有理智的一面（保持地方律师哈维 · 邓特容貌的正常一面）说道。“恐惧就是我们获得敬畏的方式。让他们看看我们是怎么做事的。”他那丑陋变形的另一面用邪恶的声音附和道。“不过我们应该公平，这里到底是一个正义之地。去你妈的正义，杀了她，他们就全都会怕了我们。把被告带上来。”

“你当然知道怎么把一个女孩一直吊着，嘿，你办完事了吗？”猫女说。

双面人扇了她一巴掌。

“这是在做间谍，没人敢在我们这当间谍。”他威胁道。

“真对不起，我真是只坏猫。”她揶揄道。

“把我松开，我会跟你讲和的。”

“让我们看看银币是不是觉得你在撒谎，”双面人咆哮着。“现在开庭了。”

这个剧情片段结束后，蝙蝠侠用他蓝色的侦查器发现了上面的一个敌人，他通过抓钩跳到敌人后面，本作中蝙蝠侠可以在抓钩的摇摆之后立即转为向前翻滚的动作，以保持其冲力，他一个筋斗直接翻到敌人后面勒住了对方的脖子。这时可以按攻击键迅速将其放倒。一条绳子在场景上方伸展开来，蝙蝠侠沿着绳子蹑手蹑脚地到达了一个更有利的位置。他把囚犯们扫描了一遍，发现其中有一人带刀。只要按一个键，蝙蝠侠就会通过抓钩降落，一个旋风腿将此人像高尔夫球一样踢飞。蝙蝠侠站在人群中央，一些小喽罗吓得四散奔逃，但更多敌人站在原地准备战斗。

蝙蝠侠迅速接近最近的一个敌人，与此同时动作娴熟地将炸药凝胶喷到他的背上（所有道具在战斗中都将扮演关键角色）。两个敌人一前一后地跳了过来，蝙蝠侠双拳出击，把他们打趴在地，在他身后立刻又杀过来一群。蝙蝠侠召唤了一群蝙蝠过来，让敌人陷入恐慌。双面人不断朝蝙蝠侠开枪，蝙蝠侠左闪右避，当蝙蝠散开后，他拿出一个引爆器按下了按钮。之前喷在几个敌人背上的爆炸胶爆炸了。接着蝙蝠侠将最后一个敌人扔到空中，一个飞腿将其踢到了墙壁上，当然这终结技使用了华丽的慢动作。

“我们认为前作的系统已经相当精致了，所以不打算使用完全不同的战斗系统，而是在其基础上进行改良。”新增系统包括同时解决多名敌人、战斗中随时使用道具、投技反击等，都将在遇到大批敌人时发挥很大的作用。

蝙蝠侠与猫女的过去

Rocksteady 强调，在阿克汉姆的世界观里，本作中蝙蝠侠与猫女的关系还是处于非常初期的阶段，但是他们之间可谓爱恨交织，关系非常复杂。“他知道她行事极端，有时候触犯了法律。他是英雄，而她是贼，”Sefton Hill 说。“但是他认为她还有救。显然，在他们之间会擦出火花，但是他们各自都不愿承认。蝙蝠侠也控制着自己的情感不愿说出口，他没有多少朋友，猫女其实绝对是他需要的类型。”



小丑的新阴谋


■本作的犯罪现场会更加复杂而多样。

小喽罗都被消灭之后。双面人做出了最终判决："异议！"他说着向蝙蝠侠开了一枪。"驳回！"

恼人的蝙蝠侠从眼前消失后，双面人转向他的猎物。

"要割头还是割尾巴，小猫猫？"

"割哪个能让我活着离开？"她问。

双面人投掷了银币，破损的一面朝上。"不是这一面。去死吧。"

"我投票判死缓。"

猫女说着用爪子割断了腕上的绳子，然后抓破了他的脸。双面人疼得后退了几步，他护着自己的眼睛不断诅咒猫女。这时猫女已经把手脚上的绳子全解开。就在这时不知从哪里射出来的抓钩将双面人吊在了酸液上方。

"我还以为只有猫才有九条命，"猫女对着出现在视线中的蝙蝠侠说。"你怎么总让人意外？"

"我知道你需要我的帮助，塞琳娜。"他答道。

"没错，我在那掉了块指甲。"

"真滑稽。"

"那你需要什么，大侦探？我猜是和这位朋友有关，还有他在 Strange 教授秘密计划中扮演的角色。"

"你知道些什么，塞琳娜？"

"不多，对那个神秘的男人大家都一无所知。不过他肯定与小丑有关系。"

"我想知道的不是这个。"

"事情越来越糟了。小丑计划摧毁哥谭，顺便把你也除了。你应该离开这里，离小丑远一点。他很快就要死了。"

"不行。他隐蔽起来更危险。"

接着一个绿色的光点在场景中移动，移到了猫女的衣服上。接着会看到猫女出现在枪的准星中，还会听到一个熟悉的声音。"小小蝙蝠亮晶晶，看我杀你的小猫咪。"小丑唱着正要狂笑起来之时，突然被另外一个声音打断，从声音听起来，那人似乎得了什么怪病。

"那位前地方律师说了关于……"

猫女正说着突然被蝙蝠侠拉开，躲过了小丑的子弹。

"这儿不安全，谁都不安全。"蝙蝠侠说着把她推到墙上。

"九条命，不记得了？"猫女说着一鞭子甩到法院的横梁上，她跃身而起，消失于夜色中。

生病的小丑

去年 12 月，《阿克汉姆城》预告片首次公开时，出现了处于深度病态的小丑。在演示的片段中也提到了小丑的病，但是他究竟处于何种状态目前未知。最有可能的解释是在前作最后使用了过量的毒液产生了副作用，不过 Rocksteady 并未确认这一点。




■本作的画面精良程度再次进化。

神秘的 Hugo Strange

Hugo Strange，阿克汉姆城的新典狱官，只有核心的漫画迷才会知道这个名字。在漫画版中，此人在小丑之前就已经出现，在过去 70 多年来，他曾于蝙蝠侠的历史中多次出现。不过 Rocksteady 明确表示在阿克汉姆的世界观里，蝙蝠侠是第一次碰到 Strange。开发商究竟为此人准备了怎样的精彩戏份，现在我们不可能知道。不过前作中的一份人物档案提供了不少有趣的暗示：

他曾经是一位著名的精神病医生，声称自己已经彻底摸透了蝙蝠侠的内心世界。他成功推测出蝙蝠侠的真实身分就是布鲁斯·韦恩，并因而成名。但是他对蝙蝠侠的兴趣逐渐变成疯狂的着迷，甚至走火入魔。他通过自己在医药学方面的才能，研制了多种基因与意识控制方面的药物，试图借此击败蝙蝠侠并取而代之。但 Strange 本人的精神状态太脆弱，因而对蝙蝠侠的真实身份只有一些很零碎的认识，这一直困扰着布鲁斯·韦恩——如果 Strange 一直咬着他不放，蝙蝠侠最大的秘密总有一天会曝光……



信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结


■本作中蝙蝠侠可以同时反击两个敌人的进攻。

帮派地盘



Rocksteady 想要摸索的一个重要元素，是在阿克汉姆城围墙之内，于无法无天的混乱之中形成的一种独特秩序。小丑和双面人等大名鼎鼎的恶棍募集了很多囚犯帮助他们完成各种目的。“囚犯们通过加入帮派寻求保护，这不可避免地会演变成地盘争夺战。”Rocksteady 市场部游戏经理 Dax Ginn 说。各种帮派与地盘将如何融入到本作的游戏系统？目前可以确定的是蝙蝠侠可以通过他的罪犯资料库追踪这些帮派成员，他可以成为他们的对立面，将他们逐个击破，也可以组建他自己的军团。

暗夜英雄

下一步是通过子弹发射过来的方向追踪小丑。蝙蝠侠启动了侦查器，发现了射入地板中的子弹。他往上一看，发现了子弹射进来的方向，以及远处的狙击点。Hill 表示，本作的犯罪现场将会比前作复杂得多，甚至还有围绕辩论术的解谜要素。

蝙蝠侠从窗户爬了出去，发现下方一阵喧闹声，一群匪徒聚集在前门，嚷嚷着让蝙蝠侠出来和他们打。蝙蝠侠不去理会他们，他拿出了前作后期才入手的绳索发射器绕道而去。由于本作中蝙蝠侠拥有整座城市所有罪犯的数据库，在侦查器中，会显示各个敌人的信息。蝙蝠侠通过该功能发现了一位谜语人的手下，将他抓来审讯一番。

接着蝙蝠侠听到街道下方的公用电话铃声响了起来。在阿克汉姆城有一个传说，如果有人接了响起铃声的公用电话，其结果将必死无疑。蝙蝠侠跳到下面的街道，按嘲弄键先吓跑一些胆小的敌人，然后蝙蝠侠拿起了电话。

“你好，蝙蝠侠，还认得我的声音吗？”

“Zsasz，”他答道。

前作中 Zsasz 这个杀人狂只露面了一小会，这次将会有关于他的一个相当长的分支任务。游戏中类似的分支任务与剧情分支非常多，它们与主要角色们的故事互相关联。

和 Zsasz 打过电话后，蝙蝠侠继续追踪弹道来到一座教堂的钟楼。一群新出现的武装门卫挡住了入口，他们能挡住大部分的普通攻击，所以蝙蝠侠首先需要使用披风使其陷入晕眩状态，然后再攻击。打倒门卫后，进入到教堂中，听到了熟悉的声音。“进来啊，蝙蝠男！”小丑女叫道，一边用她的筋斗攻击冲向蝙蝠侠。蝙蝠侠轻而易举地躲开，并将其制服。“把那位女士放开，你这蝙蝠怪，否则那些医生的脑袋都要吃枪子儿。”小丑的一个手下叫道。

“你最好听他的，我可不想新衣裳沾满了血。”小丑女说。这次她穿的不是护士服，而是红黑相间的衣裤。她围着蝙蝠侠转，告诉他小丑得了病，她绑架了一个医生为他诊断。制作人表示，本作会有更多对反派人物的近距离镜头处理，更生动地描绘他们的性格。在这个片段中还可以看到蝙蝠侠使用本作新增加的烟雾球摆脱了困境，并且用流畅的一系列制敌动作解救了医生们。


■新增的高速俯冲动作会增加游戏的动作快感。


■新形象的小丑女登场。

蝙蝠侠来到最高处的密室，终于发现了狙击枪，还有一个发报机绑在一大堆小丑主题的炸药上。蝙蝠侠拿出他的新装备“广播分析器”，追踪到小丑的发报位置。用这种装置可以扫描不同的广播频率，还可以调到哥谭市调频电台，通过该装置会发现很多秘密。很多神秘的广播内容会将你引到隐藏地带。

蝙蝠侠锁定了小丑的信号后，小丑的声音开始出现：“这一刻我已经等了很久，蝙蝠。我们用爆炸来开始派对吧。哈哈哈！5、4、3……”

现在已经没时间从塔顶爬下来，只要按一个键，蝙蝠侠就会撞破最近的玻璃。然后镜头拉到远处，整个哥谭市的远景出现在面前，蝙蝠侠黑色的身影跳出了爆炸的塔楼，向着地面径直坠落，他展开披风，腾空飞向镜头，将一切包裹到黑暗之中。




■猫女的加入为双打模式创造了显而易见的条件，不过Rocksteady并未确认双打的可能性。

文 清国清城 美编 anubis

MOTORSTORM APOCALYPSE



机车风暴 启示录	SCE/Evolution	竞速
PS3 MotorStorm Apocolypse		美版
预定2011年发售	1～4人	售价未定
对应16人在线游戏		对应玩家年龄：未定

末日危城 48小时生死狂飙！

作为PS3欧洲首发的游戏之一，《机车风暴》是PS3时代最成功的原创新系列之一。它不仅让人们见识了PS3的威力，而且给玩家带来了只有次世代主机才能实现的赛车游戏全新面貌，让玩家在极速狂飙的同时，感受动作游戏般的激烈快感。《机车风暴 太平洋裂谷》延续了前作的基本理念，以美丽的场景和更强的力量与破坏感实现快感升级。Evolution工作室并不满足于过去的成就，他们要实现一次彻底的革命，为赛车游戏带来前所未有的强烈快感。电影《2012》成为他们的灵感，在高楼不断坍塌的城市街头飙车——还有什么比这玩命的快感与视觉震撼更令人兴奋？



■这样的场景让人想起《2012》最后出现的方舟，这与赛道有何关系？



■前方的摩天大楼纷纷坍塌，视觉冲击力满点！

末日世界的终极派对

开发商将《机车风暴 启示录》形容为“末日世界的终极派对”。它并非发生在末日之后，而是发生在末日之中，世界正在崩塌，车道两旁的摩天大楼随时都有可能在你面前轰然坍塌。

游戏是以美国西部的某个虚构都市为舞台，由于遭遇超级大地震，整个城市已经成为废墟，或者说正在成为废墟。所有人都逃离了城市，但是也有一些宁愿与城市共存亡的顽固者们依然坚守在那里，同时也有一群疯狂的机车手把那里变成了他们的赛车场。

Evolution工作室的导演Matt Southern表示，本作是一款“都市越野赛车”游戏。都市成为了荒野，倒在地上的摩天大楼就是土丘，前方的道路将随时因为地震而发生改变。本作的单人模式叫做“节日模式”，将会有一个完整的故事主线，玩家有三个车手可以选择，选择了不同的车手就相当于选择了不同的难度，游戏中的比赛发展流程也会随之改变。不过第一遍游戏时无法任意选择，必须先选择新手“Rocky”，经历了48小时的生死狂飙之后，将游戏打穿，才能选择中等难度的“生存”模式，最后是选择Big Dog挑战老兵难度。

游戏中的剧情也有采用了过场动画与配音，使其具有一定的故事表现力。当然，你别想像《最终幻想XIII》那样欣赏大段的精美CG动画，不过点缀于其中的剧情片段足以让玩家更容易进入状态。



■场景发生大地震造成破坏之后，今后再次经过时将会保持破坏之后的面貌。而且被破坏之后的地方还会再次发生地震，再次产生新的破坏。

赛道千变万化，危机四伏！

除了比赛中的车手外，在这座虚构的城市里，还存在两大势力。一个是“雇佣军”，还有一个是“疯人帮”。前者是富翁们雇佣来保护他们的财产，防止遭到掠夺。而“疯人帮”就是一群死也不愿离开城市的疯子。这两大势力都会在你比赛的过程中造成诸多障碍，雇佣军会朝你开枪，在比赛道路上造成各种破坏。而疯人帮会用原始的武器袭击你的赛车，或者将油罐扔到路上，一个不小心撞上就会发生大爆炸。

虽然整座城市已经一片混乱，但是通过精明的场景设计，玩家在比赛过程中会立刻明白应该往哪个方向前进，即使因为大地震导致赛道发生了天翻地覆的变化，你也会知道该从哪个角落穿出。

本作在操作方面与前作有所不同，默认设置下，按△键镜头就会转到前方最合适的前进方向，当你发现前方路线有点模糊时，就可以按这个键。其他操作设置也和前作有细微的不同，□和○键分别对应向左和向右冲撞攻击，刹车与视点变更改为L1和R1键。不过你也可以选择经典设置。需要注意的是，由于场景中危机四伏，因此在过弯时更应该万分小心，尽量减少高速过弯。获取经验值的方式有些特别，你可以在对手的身上下注，根据下注的筹码，以及最终比赛结果中领先的程度获得相应经验值。如果你对自己有信心，大胆下重注可以更快升级。



■每一局比赛中，赛道上同时会有16名车手。

超过150小时的游戏内容

除了剧情模式外，还有自由比赛模式和多人模式。你可以选择任何赛道和任何赛车，你可以把摩托车开到屋顶上疾驰，或者参加到四人分屏的比赛，当然还可以参加在线16人比赛。有趣的是本作还有分屏在线比赛功能，也就是说你可以与另外三个朋友一起在自家PS3上一起进行网络比赛，挑战网上的其他12个对手。Matt Southern表示，本作将为玩家提供150小时的游戏内容。把这些内容都算上的话，玩个150小时绝对不在话下。更何况本作还有创造模式，玩家可以创造独特的规则，以及不同的游戏模式。

Evolution对于创造模式的设计有点像Media Molecule的《小小大星球》，让玩家开动脑筋寻找有趣的游戏玩法。Evolution演示了一种有趣的玩法：8个玩家全部驾驶超强马力的大越野车，而还有一个玩家驾驶的是小摩托车。摩托车需要开到越野车的周围才能得分，而越野车要将摩托车撞烂得分。虽然玩家不能创造赛道，但是创造出类似于这样的独特规则，也能让游戏每次玩起来都给人新鲜感。玩家创造的每一种游戏模式都可以上传到网上，让其他玩家下载，官方也提供了评分系统，你可以对别人创造的模式打分，可以下载网上评分最高的模式。获得最高评价的模式还会被收录到官方的游戏列表。



■本作将拥有前两作无法企及的混乱与危机感。

赛车游戏的极限刺激

在画面上，之前的两作《机车风暴》已经非常令人满意，而这次可以说是再次全面升级。游戏中首次出现了动态光源和汽车前大灯，这在本作新增的夜间车赛中非常重要。不过最惊人的还是画面中同时发生的各种动态事件，就像《2012》中那一组在崩塌的洛杉矶街头驾车的镜头，在那样的大地震中，前方路况可谓千变万化，前方大楼倒塌之时，可能某个建筑边角砸到广告牌上，然后广告牌倒塌落到下方的油桶引发爆炸，再由此引发一系列连锁反应……这样火爆的动态环境将本作的刺激与疯狂感觉烘托得淋漓尽致。而且高楼的坍塌也会造成某个路段被封死的同时出现新的道路，前进的路线变得无法预测。此外还有空中呼啸的直升机，前方正在横冲直撞、燃烧着火焰的大型越野车，随时出现在道路两边搞破坏的的疯人帮等等。由于一路上同时发生的状况太多，以至于刚开始比赛时，你很可能无法集中精神一路向前。不过一小会儿之后，你就会熟悉这种混乱与史诗般的规模，当你在坍塌中的楼群里自由穿梭，在漫天的灰尘与爆炸中冲出危境，将会有一种强烈的满足感！





在名越老大的精心栽培之下，一年一作的《如龙》如今已成为PS3平台日式游戏的看板之作。当这个系列迎来家用机平台的第五作，我们终于看到了令人惊讶甚至愕然的转变。繁华的不夜城神室町已变成废墟，热闹的人流不见踪迹，取而代之的是到处横行的丧尸。曾历经无数风云的极道之街难道就此走向终焉？幕后到底发生了什么？让我们拿上武器跟随传说中的男人们一起，解开黑幕背后的真相！

文 九兵卫 美编 NINA



神室町的传说，在此终结？！

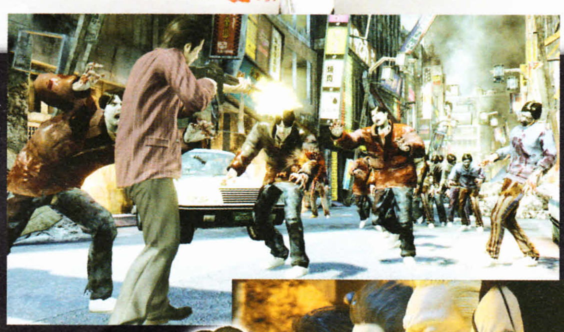
如龙 终焉	SEGA	动作
PS3 龙が如く OF THE END		日版
预定2011年发售	1人	价格未定
		对应玩家年龄未定

神室町地狱

2011年4月，一如往常的欢乐街——神室町，恶梦毫无征兆地降临。面如土色的丧尸、撕心裂肺的惨叫、支离破碎的建筑，这些只有在科幻电影中才会出现的情景，如同病毒一般在神室町迅速蔓延。

没人清楚这起事件的起因，他们只知道一旦被丧尸袭击不但性命不保，甚至自己也会成为它们的同类，要做的事情仅有一个——尽快逃离这座人间地狱！

当地的警察已经无力阻止事态的发展，配备重型武器的自卫队随后赶到，丧尸出没的地带则被完全封锁为隔离区，原本繁华欢乐的神室町彻底沦为一片恐怖的死亡废墟——此时，传说中的四个男人不约而同站地站在了这里，为了保护希望与信念，他们决心誓死一战！



四名主角！



桐生一马

CV：黑田崇矢



过去被称为堂岛之龙的东城会四代目，虽然从极道引退后便和遥一起在冲绳经营托儿所“牵牛花”，过着平静的生活，不过桐生一马也曾重返神室町，数次拯救危机之中的东城会。2011年4月某一天，外出的桐生意外地接到遥被神秘男子绑架的电话，宁静的生活再次被打断。

真岛吾朗



人称岛野的狂犬，也是神室町最大的势力之一——东城会真岛组的组长，生性狂野的真岛看似凶狠，其实却是一个重情重义的真汉子。对于桐生一马，他也总是亲切地称呼其为“小桐生”。2011年3月，真岛收到情报显示近江连合的死对头乡田龙司在自己的地盘上有所活动，难道这便是前兆？

CV：宇垣秀成

决定故事发展的重要角色！



遥 CV：钉宫理惠

▲遥是由美的女儿，如今已经十四岁。和桐生一马共同生活的她平时也总是帮着打理“牵牛花”，过去在神室町的痛苦经历已经渐渐被时间冲刷。2011年3月，遥接到来自“向日葵”——自己曾经生活过的托儿所寄来的神秘招待状，擅自离开冲绳后，等待她的却是被绑架的命运。

▼“天空金融”惟一的社员，也是社长秋山骏的得力助手。长得胖胖的花曾经因为与社长闹矛盾而不辞而别，数日后体型消瘦得甚至让秋山骏都认不出来，不过事件结束后，生活回归常态的花再次恢复了以前的体重。2011年4月，她如同往常一样催促懒惰的社长外出收取欠款。



花 CV：平野绫



堂岛大吾 CV：德重聪

▲堂岛大吾是现任东城会六代目会长，在2009年冲绳土地收买事件中他曾经中弹负伤。2010年，堂岛为了保全东城会受到警视厅副总监宗像征四郎的蒙蔽，后在桐生一马以及冴岛大河等人的协助下摆脱危机。2011年4月，受邀出席神室町大楼建成典礼的堂岛大吾，亲眼目睹了仿佛从天而降的丧尸。

全新的概念

隔离区

值得强调的是，《如龙 终焉》并非最初就陷入丧尸成群的混乱局面，游戏的序章部分仍然是和往常一样的神室町。随着故事的发展，丧尸袭击的地区越来越多，而这些地区无一例外全部被军方封锁，形成“隔离区”。因此严格来说，本作中的神室町会被分为正常区域以及隔离区两个部分，这是两个紧靠在一起却又差异巨大的世界：正常区域日常生活不变，商店照常营业；隔离区充满死亡的恐惧，只有身手矫健或者携带武器的人才能进入。



枪击战斗

本作的敌人从街头的小混混以及极道打手，变成了冷血无情的丧尸，拳头已经对它们起不到任何作用，因此本作的主要武器便衍化成更强大的枪械。攻击手段的改变将直接颠覆玩家以往的战斗方式。本作的四名主角中，秋山骏装备的武器为双手枪，真岛吾朗使用霰弹枪，乡田龙司以右腕的重机枪为武器，桐生一马则手持巴雷特狙击枪。充满个性的战斗风格与喧哗奥义，必将在本作中提升至全新的境界！







乡田龙司

CV：岩崎征实

原近江连合直系乡龙会的二代目会长，人称关西之龙。四年前，乡田竭力反对近江连合与东城会结盟，亲自来到神室町与桐生一马决一胜负。败北后，乡田被近江连合逐出门外，在那之后，到处漂泊并以卖章鱼烧为生的他淡出了极道。2011 年 4 月前后，神室町遭到丧尸袭击时，乡田恰好正在附近。



拍档系统

除了战斗，“《如龙》系列”每作几乎都会引入一个全新的系统，比如本作中备受瞩目的拍档系统。系列作品中，玩家总是操作主角孤身作战，大显英雄本色；而新作中玩家需要面对成群结队的冷血丧尸，拥有并肩作战的拍档就显得非常必要，这也无疑会让战斗的过程变得更加精彩。不仅仅是硬汉，在新作中甚至连夜店小姐也可以成为玩家的拍档，实在令人期待。



传统的特色要素

与现实中店铺的联动

很多玩家担心神室町遭到破坏之后就体验不到以往无限接近真实的游戏乐趣，关于这一点大家可以放心，神室町的各色店铺依然健在！前面提到的正常区域与隔离区，则会在店铺的经营范围上有所体现。联动店铺在新作中不仅不会取消，数量与种类甚至还会有所上升！

流连忘返的娱乐设施

迷你游戏是“《如龙》系列”中保证耐玩度的重要组成要素，就算不去触发主线流程，神室町的各式娱乐设施也能让玩家沉迷其中流连忘返。四代中初次登场的温泉以及其他迷你游戏，在本作中也同样会保留。



大人们的夜店系统

即便遭到丧尸袭击，纸醉金迷的夜店系统依然正常营业！听上去很不可思议吧？更令人惊讶的是，本作中的夜店小姐将不再是空有美丽外表的“花瓶”，当玩家取得她们的好感与信赖，她们甚至可以拿上武器深入敌穴与我们共同杀敌，真是令人大开眼界！



秋山骏

CV：山寺宏一

秋山骏在神室町经营一家名为“天空金融”的事务所，经历人生大起大落的他喜欢劫富济贫，借贷给客户也并非在意对方是否能偿还，总是坚持一套自己的原则。2011 年 4 月 1 日，秋山骏在秘书花的敦促下前往神室町某处收取欠款，不料两人却被卷入了一起意外的事件。



众多知名演员 & 声优登场



二阶堂哲雄 CV：的场浩司

▲近江连合直系乡龙会三代目会长，追随乡田龙司多年的他做事非常有计划性，是近江连合最具有手腕的干部之一。2011 年 3 月，曾经有人目击到他在事发前与多年不见的乡田龙司发生过接触。



长滨友昭 CV：杉本哲太

▼东城会直系真岛组的末端组员，因为憧憬桐生一马而步入极道的世界。看似碌碌无为的长滨友昭在 2011 年 4 月 1 日事发当天偶遇秋山骏，他的命运也因此发生了巨大的改变。



浅木美凉 CV：栗山千明

▲路上自卫队三等军官，接到上级命令后前往神室町执行隔离丧尸的任务。不幸的是，浅木美凉所在小队遭到突破封锁的丧尸袭击，队员全部遭到感染，幸存下来的只有她一个人。



老爹 CV：石桥莲司

▲几十年如一日地经营章鱼烧小吃店的老人，这位操着一口浓重关西腔的老人性格顽固，人们习惯地叫他“老爹”。乡田龙司到底为何会成为老爹的闭门弟子，谁也猜不透。



DD CV：彼特

▶画着浓妆的日裔美国人，全身上下穿着白色的服装，在混乱的神室町中，DD 将作为贩卖武器的商人登场，其真实身分与背景尚不明朗。

文 阳光成员 evilpig 编 胜负师 美编 木仙



SHANK	EA	动作
PS3 SHANK		港版英文
2010年8月26日	1～2人	117港币
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

《SHANK》是一款EA出品的PSN下载游戏，游戏类型为2D横卷轴过关动作游戏，其画面有着典型的美式漫画风格，而独特的打击感和暴力表现也很有特色，喜欢复古风的玩家可以跟随SHANK的脚步一同踏上复仇之路。当然，在三四个小时的流程过后，不少玩家都会感叹游戏虽然有一个不错的思路，但关卡设计和杂兵战的机械重复却是不可回避的问题，BOSS战虽说个性十足，但掌握方法后就也就是演套路，双人关卡虽然是独立的，但并不支持在线联机，算是一个不小的遗憾。总的来说，本作作为一款动作过关游戏，画面表现及手感都十分不俗，美国西南部风格的音乐也很不错，虽说有一些缺点，但对于喜欢动作游戏并且愿意尝试PSN游戏的玩家来说，依然有着购买本作的理由。

操作说明

键位	功能
方向键上下	切换冷兵器
十字键左右	切换枪械
左摇杆	移动
□键	小刀
△键	冷兵器
○键	枪械
× 键	跳跃
L1 键	防御
L2 键	手榴弹
R1 键	抓投
R2 键	猛扑
L1+ 左摇杆	回避

补充说明： 抓投针对单个敌人，抓住对手后可追加各种攻击，甚至可以按R2键将手榴弹塞进敌人嘴里，但抓投对大体型敌人无效；猛扑发动时会向前跳一段距离，可将一名敌人扑倒在地，之后可以追加各种攻击，同样对大体型敌人无效；回避的动作是向前跨一段距离，发动时有无敌时间，在战斗及部分场景互动中能发挥极大的功效；另外，左摇杆↓方向＋□／△为挑空攻击，前进中推左摇杆↓方向为翻滚。

武器介绍

冷兵器

CHAINSAW：电锯是游戏初始便拥有的冷兵器，但感觉比较鸡肋，伤害不高且出招比较慢，在使用时容易被攻击，惟一的优点是观赏性十足。在猛扑命中后先用小刀砍几下，再用电锯的连技相对会实用一些。

MACHETE：两把印第安大砍刀，却有着不俗的攻击速度，虽然伤害较低，但攻击范围十分广，能够兼顾前后的敌人，在被左右夹击时，可用于解围。

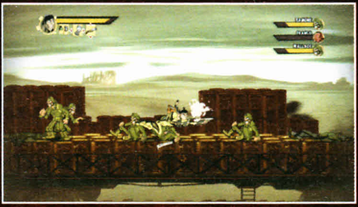
KATANA：日本刀的实用性十分低，伤害低，攻击速度缓慢，相信没有什么人愿意将其作为主武器来使用。

CHAIN FISTS：链拳的攻击伤害可观，攻击速度中规中矩，而且容易击飞敌人，相对来说是不错的冷兵器。

枪械

PISTOLS：双枪在游戏一开始便拥有，缺点是伤害值较低，连射速率也不太理想，但配合上方向的射击较精准，用于打击场景上方的敌人比较合适。

SHOTGUN：霰弹枪是游戏中最强的武器，射击间隔较小，攻击力极其可观，而且可对敌人造成大硬直，而霰弹射击次数少的问题可以利用夹杂格斗攻击或防御来取消，从而做到高速上弹，弹药无限的效果。



UZI：当面对一个方向的一大堆敌人时，乌兹冲锋枪才能显示出其压制敌方前进的巨大作用，流程中部分战斗场景面对一大帮杂兵，只需要装备UZI往往就可以做到一夫当关、万夫莫开。

杂兵战通用战术

SHANK中的杂兵持枪拿刀的风格各异，往往数量一多就难以应付。这里推荐一个非常简单的连续技，利用SHOTGUN可以用普通攻击和防御取消上弹的特点，首先使用加入左右方向的小刀砍几下，再开四枪，然后再用小刀，再开枪，如此反复即可。这样就算敌人在左或右都可以通过霰弹枪的左右射击以调整，被击中的敌人要么被击飞，要么硬直巨大，而推左摇杆的左右会让角色向某方向跨步，与敌人继续保持距离，以保证霰弹枪范围和威力。另外，还可以在霰弹枪射击后起跳，空中再开一枪，然后马上按□也可以重新回到杂兵身边。如此重复，杂兵往往抗不住几下就倒下了。逼到版边时，可按住防御键连续开枪，有速杀的效果。敌人数量不多且都在一侧时，按住防御键连点小刀，可以把敌人活活屈死。飞扑后有时敌人会犯傻，看着你把扑倒的敌人打死也不上来解救，但有大体型敌人在场时是不行的。大体型的敌人可以用手榴弹速杀。这些小技巧在没有CHECKPOINT的HARD难度下尤为实用。

流程指南

ReturnHome

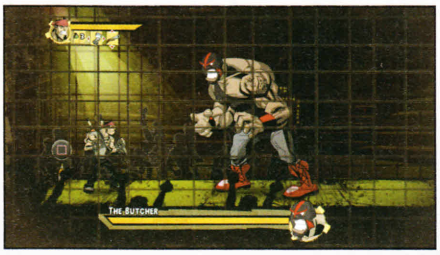
剧情过后，玩家可控制SHANK进行几场战斗，主要是熟悉游戏的基本操作，一路上以教学为主，没有什么难度。

A BIG SHOW

第一个BOSS——EL RATON的攻击方式较为多样，近身时，他会使用投技、砸地攻击及踢腿，但由于攻击发动较慢，全部都很容易躲避。但需要注意的是，当爬上两侧墙壁时，他的踢腿会对在墙壁上的主角造成伤害。在与其拉开距离后，他有一定几率发动冲撞（发动时全身闪金光），这时只要爬上墙上并往外跳躲避，他就会傻傻地撞在墙上，并出现QTE提示，此时到其身旁按R1键即可重创他，如此重复几个回合便能将其轻松击倒。

OTHER SIDE OF THE TRACKS

本关开始时即可取得武器SHOTGUN，有些神武器，杂兵战就简单多了。前行到一吊索前，吊索对面持枪的敌人会对玩家的通过作出骚扰，应优先通过吊索再将其解决。前进到一木板桥前，会出现一名持火神炮的敌人，火神炮攻击较高并且被击中后硬直很大因而会造成不小威胁，推荐使用霰弹枪配合近战攻击将其击倒，随后可以拣起火神炮在桥上进行杀戮，需要跳跃的地方只能将火神炮丢弃……前进到下一个场景，敌人会从分别从上下夹击玩家，站在合适位置优先以枪械射击解决上方的敌人是关键。前方再次出现持火神炮的敌人，用老方法解决，之后拣起火神炮一路碾过去吧！



RIDE

上火车之后，一开始需要面对一堆穿军装的杂兵，敌人数目较多，一旦被缠上还会被抓住，需要按□键挣脱，合理利用霰弹枪配合轻攻击杀出血路。经过几段跳跃，来到一节车厢，在悬挂状态往斜下开枪射击煤气瓶可使战斗更简单。接下来一段在车厢内的战斗大同小异，需要注意在车厢内满是军装敌人，并且有人在上方扔手榴弹的场景，注意躲避手榴弹并清理其他敌人，最后再消灭他就十分简单了。之后利用场景中的斜铁杠爬至车顶，一路前进至火车头处注意恢复。

GEARS AND GRENADES

这关的BOSS是一辆APV越野车，要对其造成伤害只能通过投掷手榴弹，而难点就在于如何准确地将手榴弹投掷到目标上。BOSS的攻击方式主要有两种，一种是通过发射榴弹攻击玩家，当其距离较远时，可以通过跳跃后投掷使投掷距离更远，但在这种攻击方式下它的移动轨迹忽远忽近，比较难掌握。另外一种攻击方式为往天上发射数枚RPG飞弹，由于飞弹从发射到落下的时间间隔不短，并且此时BOSS离火车头较近，停留时间也较长，若周围已经没有杂兵，这时则是攻击的大好时机，但切不能贪攻，注意返回车厢中部以普通移动辅以L1+左摇杆躲避飞弹。另外要注意的是，在BOSS战期间会有军装杂兵出现骚扰玩家，而玩家亦必须通过其中一个杂兵以补充手榴弹，由于BOSS的攻击对杂兵也有效果，因此对杂兵予以躲避为主，攻击为辅的策略。当BOSS血量所剩无几时，杂兵数量会增多，躲避攻击难度会大增，把握机会再给BOSS致命一击即可。



MEATPACKING PLANT

开篇清理杂兵前进至一墙壁，利用墙壁反向跳到攀爬点上到达上方平台。经过一段的攀爬与前行跳进一所肉品加工厂，击倒两名敌人后在前方平台取得新武器MACHETE。此后一路前行，注意跳跃躲避场景中的切割机器，往后的路线并没有太多需要注意的地方。来到冷冻场后场景后，需要及时跳跃的传送带机关明显增多，注意好跳跃时机。离开冷冻场，经过一系列的攀爬及传送带机关后迎来了与BOSS BUTCHER的战斗。

THE BUTCHER

此战的关键十分有趣，需要玩家攻击头上的两头动物的尸体使其下降，在保证在动物尸体附近的同时与BUTCHER拉开距离，他有一定几率使出挥动锁链攻击玩家，此时他的锁链就会被动物的尸体卡住无法动弹出现QTE，一次QTE能对其造成极其可观的伤害。

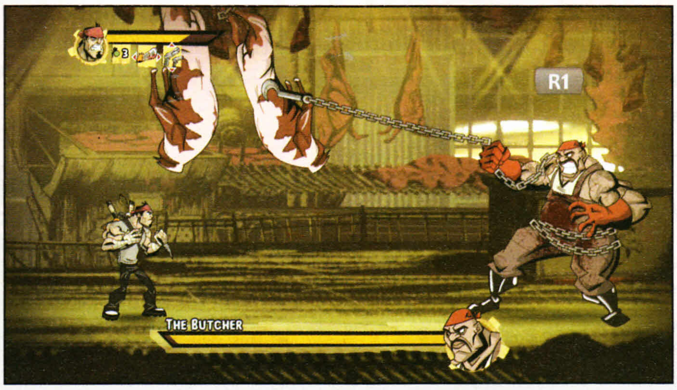
另外需要注意，BUTCHER的攻击手段丰富，攻击伤害巨大。当全身闪现金光时则有两种攻击方式。一种是水平前冲投，由于其攻击距离有限，当其发动后需要往后拉开距离，若版边后退位置不足则利用反向跳到其背后即可躲避。另一种是对空投，若玩家在版边墙壁安逸地悬挂时，BUTCHER则有可能使出对空投将玩家抛下。因此在此战中，需要不断左右调整位置，保证身后有足够位置躲避他的投技并避免将自己逼入死角。

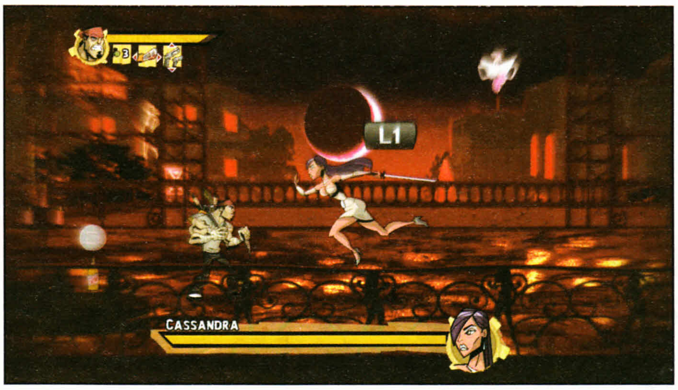
RED LIGHTS

本关流程十分短，就是大直路配杂兵，没有什么需要注意的地方。

A GOOD FIGHT

与女BOSS CASSANDRA的战斗只需要保证面对她并长按L1防御其所有攻击进行防御，而在防御其攻击后，与玩家贴身的CASSANDRA有可能会使出逆向斩，因此在防御其攻击后一旦与其距离过近，利用L1+左摇杆进行躲闪再次拉开距离为上策。同时，在防御攻击后L1+左摇杆拉开距离后往往会出现QTE提示，QTE成功后会与CASSANDRA进入相持状态，此时迅速按任意一个攻击键即就可以对其造成伤害，如此反复几个回合即可轻松击倒CASSANDRA。





ON THE RUN

清除几个敌人前行后可取得UZI冲锋枪。在取得后的下一个场战斗开始出现两种女性敌人，持棍的攻击频率高与持枪的攻击硬直大，这两种敌人配合会对玩家造成一点麻烦，建议优先清理掉。来到一处舞台前的楼梯时，楼梯上会涌出大量的敌人，此时只要站在楼梯处投掷手榴弹并切换冲锋枪原地发射即可。通过此场景后，前行至一往上爬的电线杆处需要先把右方的枪手敌人消灭掉，否则攀爬过程会受到影响。之后的场景没有什么难点，都是由简单的攀爬要素和一场场大同小异的小战斗组成，但持机枪的敌人较多，注意防御并优先消灭。

SWEET LOVE

与DENNY的战斗十分简单，因为他经常会单调地重复一个攻击手段，那就是在其身闪金光后，他会向玩家方向冲过来并抱住玩家，而场景中有一只面戴兔头面具的杂兵，只要保证DENNY在发动攻击时，杂兵在DENNY与玩家之间，DENNY就会将杂兵抱住，此时会出现QTE提示，成功后将削减其血量，只要如此重复几次，就可以将其击倒。



VENOM OF THE VIPERS

本关开始后当即取得新的武器CHAIN FISTS，开始只有零碎的几个杂兵，偶尔会有几场多个壮汉的战斗，但难度都不大。来到一攀爬横杠处，悬挂状态下击倒下方的两个敌人，并随之将上面两个敌人消灭后于前方滑下，滑下后的斜坡需要及时跳跃。随后会出现一段小剧情，之后会有榴弹不断从空中落下，建议无视期间的杂兵，一路往上直至消灭发射榴弹的敌人，之后前方取得火神炮，神器在手，其后的两大堆杂兵都可以轻松碾过去。

WORLD OF WARRIORS

剧情过后需要对抗大堆杂兵，兵种很多样，因此比较棘手。在人多时扔出一个手榴弹效果很不错，而且尽量将敌人往一边靠，然后通过前方向+○与□攻击的切换可以安全并且较快地消灭敌人，而部分敌人更会掉落手榴弹补给甚至是火焰喷射器及火神炮，使战斗变得更为轻松。

A BAD CON FESSION

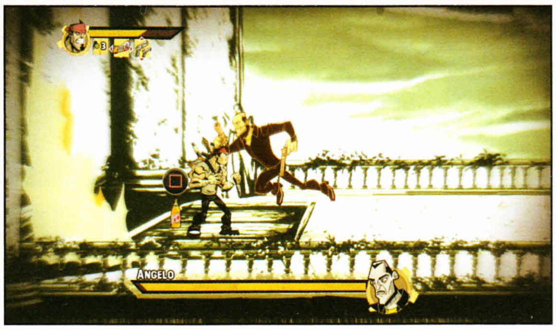
本关开始后ANGELO只是一路逃走，并没有与SHANK进行战斗。清理杂兵一路前进到打碎玻璃跳入一平台内的场景，ANGELO会对建筑进行轰炸，被击中的话伤害十分高，而且一路上还会有杂兵对玩家进行干扰，但可以尽量避免与其战斗，因为飞弹会将他们秒杀，因此注意自身的闪避即可。之后来到一处平台，必须清理三个杂兵才可继续前进，敌人的组合以及扑面而来的飞弹使这场战斗比较棘手，建议优先清理2个枪兵，再在躲避飞弹的同时利用攻击调整大壮汉位置使其成为飞弹的目标，紧接着的横杠攀爬需要注意飞弹的间隔，不然就会下落而一命呜呼。到达前方平台后的飞弹会使天花掉下，HARD难度是这里是难点，需要合理利用防御和闪避的无敌时间来避开天花板，持防暴盾和霰弹枪的敌人建议利用手榴弹优先处理掉，其他杂兵不必理会，躲避的同时借助飞弹进行掩护最速前进。

BOMBS AND BELLS

本关流程十分短，清理杂兵外加攀爬至最高处后来到BOSS战。

UNJUST STEWARD

只要面向ANGELO的话，他所有的攻击都能防御掉，特别注意的是，ANGELO有一招是冲过来靠近玩家（靠近时画面速度会变慢），如果这一下没有防御或躲闪，将会对玩家造成巨大的伤害。击败ANGELO的关键也正是借助这一攻击手段，具体为在场景的两端有两团火焰，玩家需要背对火焰按L1防御BOSS的攻击（但不能过于接近火焰，因为BOSS有可能射击玩家而使玩家后退而触及火焰），当BOSS发动该攻击造成画面放慢时，以躲闪跑到其背后按左摇杆前方向＋□键进行连击，直至将其推进火焰中就可以发动QTE重创他，重复几次就能将他击败。



THE UNDERWORLD

一开始可以取得流程中最后一把武器KATANA。之后一路上的杂兵战都没有什么威胁，注意优先解决持M16的杂兵就可以。来到一个平台边缘会出现榴弹炮＋火神炮杂兵的组合，建议先将持榴弹炮的敌人用普通攻击打下平台，这样持火神炮的杂兵就不能攻击到玩家，解决后在适当位置跳跃后用手榴弹往持火神炮的敌人投两个可以轻松通过，之后合理利用煤气罐消灭敌人前进即可。

LEAP OF FAITH

设定在洞穴内的本关几个跳跃点的没有什么难度，但前进过程中的战斗及攀爬都会有落石的骚扰，战斗期间的落石可以根据画面摇晃的提示躲闪，攀爬阶段的落石则迅速通过即可。经过一段距离的攀爬后本关结束。

FERTILE GROUND

开始不久后即可取得火神炮进行一场屠杀，之后的几场战斗的配置都很相似，注意优先消灭拿M16的敌人，有时他们会在2楼的平台上出现，建议优先站在平台底下防御，有机会就在适当位置使用手枪往上方射击。之后的场景有一个小BOSS，BOSS的攻击方式与游戏流程中第一个BOSS EL RATON的攻击方式几乎相同，有别于EL RATON的是在BOSS发动冲撞撞到墙上后会再次三角跳到场景中央，玩家需要借助墙壁往外跳躲避第一次攻击后再利用L1＋左摇杆躲闪往版边退回以免被BOSS砸中，之后就能发动QTE重创他，其他注意点请参照前文关卡A BIG SHOW内容。击倒BOSS后关卡需要注意的地方基本上与本关开篇大致相同，在适当位置躲避并消灭M16杂兵依旧是重点，除此外并没有什么需要注意的地方，一路杀戮，迎来与CESAR的最终决战。

THE FINAL FIGHT

与CESAR的战斗共分为3个阶段，而每个阶段的关键都是以攻击压制CESARA使其格档后出现QTE提示并对BOSS造成大伤害，而每阶段攻击压制的时机便成了关键中的关键。

第一阶段

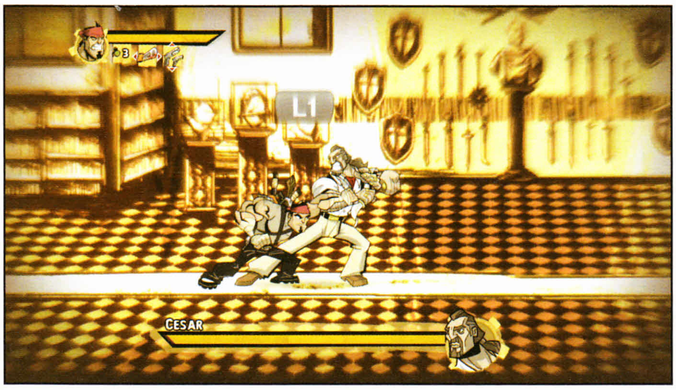
这个阶段CESAR的攻击手段主要有以下几种，在中距离他会跑过来横砍，可以防御，在防御后前＋□攻击有很大几率出现QTE提示。在近距离时，他会发动连续两下的攻击，第一段可防御，但第二段却防御不能，但是在第二段击中后，CESAR会做出一个摆酷的动作，而且这时CESAR的硬直较大，此时攻击他也较容易出现QTE提示，玩家可以选择故意被击中以换取伤害回报。但注意，在任何时候攻击CESAR，都有可能出现他身闪金光双手交叉防御反击的动作，这时必须L1＋前方向跑到其背后，否则受到的伤害巨大。CESAR在减去约1/4时会进入第二阶段，由于BOSS战三个阶段玩家都共用一条血槽，且进入下一阶段回复药就会消失，建议玩家注意恢复的时机。

第二阶段

进入第二阶段CESAR的攻击明显猛烈多了，第一阶段的二段攻击方式在第二阶段会追加很多动作，而且同样在第二段攻击开始不能防御，这个利用牺牲血量回报QTE的方法显然已经走不通，因此不能再让CESAR接近身边。但中距离的跑动横砍动作依然存在，与第一阶段一样，在防御后前＋□攻击有很大几率出现QTE提示，但切忌贪攻，否则错过了QTE就得不偿失了。但是，在这个阶段会新增一种攻击，那就是在全身闪金光后以很快的速度突刺的动作，防御不能而且伤害不小，由于动作十分类似横砍的动作，因此伪装性很强，要避开这个攻击，只需要在确认其发动后往前方向进行躲闪动作即可。在此阶段，闪金光双手交叉防御反击的动作依旧存在，同样需要注意躲避。削减CESAR血量到剩1/4左右，进入第三阶段。

第三阶段

第三阶段的CESAR就是第二阶段外加像玩家R2键猛扑动作一样的攻击手段，往左右躲避即可。在防御横砍及躲避扑击后都可以进行攻击，这两个时候攻击比较保险，当成功进行一次L1键的QTE后，会出现另外一个R1键的QTE，时机很短但伤害不俗，必须好好掌握。两个QTE下来基本可以击倒CESAR，SHANK的复仇之路亦在此画上句号。



全服装解锁方法

服装名称	取得方法
STANDARD OUTFIT	初始解锁
WHITE NINJA	完成100连击
RED NINJA	完成150连击（注1）
ANY-S COSTUME	单人任意难度通关后，在游戏暂停画面输入：上上下下左右左右○×
DEATHSPANK	单人任意难度通关后，在游戏暂停画面输入：上□下○左△右×
DANCE COSTUME	单人模式NORMAL难度通关
WILDMAN	单人模式HARD难度通关
SHANK THE SPARTAN	完成双人合作模式
HORROR SHANK	用CHAINSAW消灭100名敌人
YELLOW JUMP SUIT	消灭1000个敌人
SHANK THE GIMP	消灭500只动物（注2）

注1：150连击的完成方法十分简单，找一个杂兵，按住L1连点□键，敌人的尸体不会倒，想连多少下都行，如果让几个敌人重叠，那连击数涨得更快。

注2：杀动物指的是流程中出现的狗、老鼠、蝙蝠等，推荐以NORMAL难度在关卡LEAP OF FAITH中完成，在关卡中有一个跳跃悬挂点上有大量蝙蝠，悬挂状态下手枪射击，每次可以杀15只左右，然后自杀重来，CHECKPOINT就在旁边，重复5分钟左右即可完成500只的任务。

奖杯列表

奖杯名称	类型	取得条件
And it continues	银杯	以NORMAL难度完成单人模式
I'm just that good	金杯	以HARD难度完成单人模式
Backstory	银杯	完成双人合作模式
The Wrong Guy	铜杯	击败El Raton（流程相关）
The Meating	铜杯	击败Butcher（流程相关）
Scars from the past	铜杯	击败Cassandra（流程相关）
Father forgive me...	银杯	击败Priest（流程相关）
Revenge is Sweet	铜杯	击败Cesar（流程相关）
Just getting started	铜杯	累计消灭20个敌人
Making a name for yourself	铜杯	累计消灭100个敌人
Mow 'em Down	银杯	累计消灭1000个敌人
Grindhouse	铜杯	用CHAINSAW消灭100个敌人

奖杯中最难的当然是HARD难度通关，因为没有检查点，每一小关都要一命通过，必须熟悉杂兵安全杀法和BOSS战的规律，外加毅力和运气才能取得这个颇有分量的金杯。最麻烦的是双人合作模式，因为不能联网进行，你必须找家人或朋友和你一起玩，而且双人关卡与单人模式是不同的，有一定的难度，所以你的搭档动作游戏水平不能太低。总之，这个游戏要拿奖杯100%并不容易。

信息集结 特正集结 动作集结 攻略集结



文 copyl 编 胜负师 美编 木仙

极品飞车 变速	EA	竞速
PS3 Need for Speed: Shift		港版中文
2009年9月24日	1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

奖杯总数	30	铜杯	12	银杯	12	金杯	5	白金	1	奖杯难度	C

极品回归体验驾驶乐趣，变速成长高举白金奖杯

《极品飞车 变速》少了明星演出、没有剧情，场地也从街头搬到竞赛跑道，回归核心的驾驭体验，游戏里驾驶的拟真感更强，画面的写实感更好。游戏的单人模式的有生涯模式和快速比赛，生涯模式里玩家将以等级1车手的身分参赛，然后进入等级2、等级4，最后参加NFS live世界冠军，到了这里也就是车手生涯的顶峰了，快速比赛可以有多种设定，让玩家自定义比赛规则与内容，享受驾驶乐趣的同时，也让取得奖杯变得轻松。与一些纯奖杯游戏相比，本作还是值得向赛车游戏爱好者推荐的。

传奇车手

本作的白金不难，玩家随着流程的进行逐渐成长为新一代车神的同时就能拿下不少奖杯。整体主要分为车手等级、赛事等级、车神徽章3大部分。车手等级不需要刻意追求，随着时间会慢慢解锁。赛事等级需要星星的数量，星星的取得不能重复，但是没有取得的星星可以反复挑战。车神徽章是玩家通过比赛取得小徽章，随着小徽章的增多，会逐次获得银、金、白金徽章，奖杯只要求20个，玩家可以根据自己赛车的风格与习惯来挑选。

白金奖励 Platinum Trophy 白金
取得条件：取得除此之外的所有奖杯

烈火试练 Trial By Fire 铜杯
取得条件：完成NFS Live预赛
奖杯说明：一开始的比赛是测试玩家，玩家在此事件的表现决定了比赛的难度，当然可以改难度。

一小步 One Small Step 铜杯
取得条件：赢得你的首场赛事

迈向成功之路 Road to Success 铜杯
取得条件：晋升阶级2
奖杯说明：为了解开阶级2，玩家必须赢得比赛星星。每一场比赛都有一个星级设定的目标来解锁下一个层次，阶级2需要30颗星。

毕生难得的机会 Chance of a Lifetime 银杯
取得条件：晋升阶级3
奖杯说明：阶级3需要80颗星。

最后倒数 The Final Countdown 金杯
取得条件：晋升阶级4
奖杯说明：阶级4需要180颗星。

NFS live世界冠军 NFS Live World Champion 金杯
取得条件：获得NFS live世界冠军
奖杯说明：NFS live世界冠军赛需要280颗星，玩家必须通过一系列的比赛保持最高分就可以拿下第一。赛事参考如下——
US Series: Willow Springs GP、Laguna Seca、Dakota GP、Road America
World Series: Autopolis GP、Donington GP、Silverstone GP、Spa GP、Nordschleife
World Tour: Brands Hatch GP、

新秀车手 Driving Rookie 铜杯
取得条件：晋升车手等级2
奖杯说明：需要经验2000点。

业余车手 Driving Amateur 铜杯
取得条件：晋升车手等级5
奖杯说明：需要经验8000点。

准职业车手 Driving Semi-Pro 铜杯
取得条件：晋升车手等级10
奖杯说明：需要经验22000点。

职业车手 Driving Pro 银杯
取得条件：晋升车手等级20
奖杯说明：需要经验130000点。

老练车手 Driving Veteran 银杯
取得条件：晋升车手等级30
奖杯说明：需要经验250000点。

英雄车手 Driving Hero 银杯
取得条件：晋升车手等级40
奖杯说明：需要经验370000点。

传奇车手 Driving Legend 金杯
取得条件：晋升车手等级50
奖杯说明：需要经验500000点。
奖杯说明：想快速达到等级50，可以在快速竞赛—甩尾赛—Miyatomi赛道（0.38公里）20圈，选择一部甩尾性能较好的车，三回合一共60圈经验值60000左右，技术好的话甚至更高。

铜徽章争夺者 Bronze Earner 铜杯
取得条件：获得5枚铜徽章
奖杯说明：进入"车手档案"，然后按正方进入"车神徽章"，点相应的徽章进去看，就能看到详细的条件了。比如全赛道弯道攻克，完美起步250次，龌龊超车500次，干净超车500次等等，铜徽章要求完成1/4。银徽章要求完成1/2。金徽章要求完成3/4。白金徽章要求完成100%。奖杯要求20个，所以玩家只要视自己的能力决定拿哪20个徽章就OK了。

铜徽章搜猎者 Bronze Hunter 铜杯
取得条件：获得10枚铜徽章

铜徽章收藏家 Bronze Collector 铜杯
取得条件：获得15枚铜徽章

铜徽章大师 Bronze Master 铜杯
取得条件：获得20枚铜徽章

银徽章争夺者 Silver Earner 铜杯
取得条件：获得5枚银徽章

银徽章搜猎者 Silver Hunter 铜杯
取得条件：获得10枚银徽章

银徽章收藏家 Silver Collector 银杯
取得条件：获得15枚银徽章

银徽章大师 Silver Master 银杯
取得条件：获得15枚银徽章

金徽章争夺者 Gold Earner 银杯
取得条件：获得5枚金徽章

金徽章搜猎者 Silver Hunter 银杯
取得条件：获得10枚金徽章

金徽章收藏家 Silver Collector 银杯
取得条件：获得15枚金徽章

金徽章大师 Gold Master 银杯
取得条件：获得20枚金徽章

白金徽章争夺者 Epic Earner 银杯
取得条件：获得5枚白金徽章

白金徽章搜猎者 Epic Hunter 银杯
取得条件：获得10枚白金徽章

白金徽章收藏家 Epic Collector 金杯
取得条件：获得15枚白金徽章
奖杯说明：说一下轻松入手全跑道车神的心得。首先在选项里调整成休闲，然后到快速竞赛中设定0个对手—圈数2圈，选择Nissan 240SX (S13) 等级1.30—阶级1。之后每个跑道都跑两圈，没什么攻不下来的跑道

白金徽章大师 Epic Master 金杯
取得条件：获得20枚白金徽章
奖杯说明：说一下等级困难徽章的心得，选择快速竞赛—对手1—Miyatomi赛道0.38公里圈数一圈，选动速快的车，一开始就狂冲，想输都难，而且很快就能分出胜负，达成白金徽章相当轻松。

DLC 追加奖杯

DLC 内容是阶级 1 按 L1 后看到的顶尖超跑赛事，需要 200 至 250 颗星开启，可以先通关再来。注意 DLC 的车辆不用买，直接放在车库。

最快单圈冠军
Hot Lap Champion 铜杯
取得条件： 以冠军身分完成最快单圈竞赛中的所有赛事。

时间缔造者
Time Splitter 银杯
取得条件： 在顶尖跑车时间挑战竞赛中打破所有单圈时间记录
奖杯说明： 注意车是可以改造的，改造后就算你跑出赛道再追回时间也很充足。

顶尖跑车巡迴赛星星
Exotic Tour Star 金杯
取得条件： 在超跑世界巡迴赛中取得所有星星
奖杯说明： 没什么难度，要注意的是第3场有一个条件是完美单圈。达成方法就是不碰撞完成一圈，胜负无关系，建议先慢慢转弯完成完美单圈再追回第一。

超跑神威
Exotica 银杯
取得条件： 驾驶所有超跑完成一场线上竞赛或时间挑战赛
奖杯说明： 在线上使用以下7辆车，胜负没关系。

- Alfa Romeo 8C Competizione
- BMW M1 Procar
- GUMPERT apollo
- Acura NSX
- McLaren MP4-12C
- Maserati GranTurismo S
- Mercedes-Benz SLR McLaren Stirling Moss

景观路线
Scenic Route 银杯
取得条件： 在所有里维耶拉巡迴赛事中拿下第一

热血格斗，硬派奖杯，血与汗的白金考验

《超级街霸 IV》完全可以称得上是《街霸 IV》的超级加强版，在平衡性进一步修正的基础上，一口气增加了 10 名新角色，除了"街霸饭"们的老朋友，也不乏完全原创的新面孔。而且，细致的人物刻画、严谨的系统、平衡性较高的对战，就算你不是系列忠实的 FANS，只要你喜欢格斗游戏，那么就能在本作中找到必玩的理由！



文 阳光成员 evilpig
编 胜负师 美编 木仙

超级街头霸王IV	Capcom	格斗
PS3 Super Street Fighter IV		日版
2010年4月28日	1～2人	4990日元
对应专用格斗摇杆		对应玩家年龄：12岁以上

奖杯总数	50	铜杯	39	银杯	8	金杯	2	白金	1	奖杯难度	A

白金的求道者

本作的奖杯设定和前作差不多，虽然大部分奖杯的难度不高，但因为几个高难奖杯的存在，其白金难度是目前 PS3 游戏中排名前 15 位的，算得上是挑战自我的绝佳作品！视玩家的格斗基础和操作技巧，在几个难点奖杯上通常就要耗费几十甚至近百小时，请各位求道者要有足够的心理准备。难点主要集中于全连技挑战和网战等级全 C 这两个奖杯，前者是技术的考验，后者是需要无脑狂刷，算是精神折磨，若玩家有足够的技术和勇气选择自己一个一个打，那也算是一种技术考验。需要特别留意的是"ALL CLEAR"这个奖杯，以免重复劳动。总之，本作的白金属于硬派玩家＋耐心型玩家。

Trophy Collector 白金
取得条件： 获得除此之外的所有奖杯

单机部分

Fashion Plate 铜杯
取得条件： 解锁35名角色的所有颜色
奖杯说明： 要解锁角色的服装颜色，只需要使用该角色进行对战即可。累计使用一名角色进行对战16次，即可解锁该角色的所有颜色。

Dan the Man 铜杯
取得条件： 解锁35名角色的所有挑衅动作
奖杯说明： 与Fashion Plate取得方法相同，累计使用一名角色进行对战17次，即可解锁该角色的所有挑衅动作。

Entitled 铜杯
取得条件： 取得所有网战称号
奖杯说明： 全网战称号的取得有很多相关的条件，总的来说就是需要在单机或网战中取得胜利、在挑战模式取得高分以及完成连技挑战等。需要注意的地方详见"All Clear"的奖杯说明。

Iconoclast 银杯
取得条件： 取得所有网战头像
奖杯说明： 与奖杯"Entitled"取得条件相似，相比之下数量较少，而头像的解锁主要在于连技挑战，在取得"Entitled"前基本可以解锁。

Special Movement 银杯
取得条件： 使用100次特殊技

EXtra! EXtra! 铜杯
取得条件： 使用100次EX必杀技

Super, Man! 铜杯
取得条件： 使用100次SUPER COMBO

Ultra, Man! 铜杯
取得条件： 使用100次ULTRA COMBO

It Takes Focus 铜杯
取得条件： 使用100次SAVING ATTACK

Superior Super 铜杯
取得条件： 以SUPER COMBO终结对手50次

Ultimate Ultra 铜杯
取得条件： 以ULTRA COMBO终结对手50次

Sunspotter 铜杯
取得条件： 以SUPER COMBO或ULTRA COMBO终结对手累计达365次
奖杯说明： 以SUPER COMBO或ULTRA COMBO终结对手后，屏幕会有像太阳一样的特写，这样算作一次。另外，以此为例子，所有累计型奖杯的模式不限，线上线下均可。

Absolute Perfection 铜杯
取得条件： 对战中以PERFECT战胜对手30次

Clear Headed 铜杯
取得条件： 任意角色，以MEDIUM或更高难度ARCADE MODE通关一次

All Clear 铜杯
取得条件： 所有角色以MEDIUM或更高难度ARCADE MODE通关
奖杯说明： 由于在全称号奖杯"Entitled"中有部分称号是需要最高难度HARDEST通关才能解锁的，因此推荐所有角色都以最高难度HARDEST来通关，就能同时解锁这部分称号以节省时间，笔者就属于典型的不事先做好功课而打了两遍全角色通关的反面教材，哭！

信息集结 特正集结 劲作集结 攻略集结

Herculean Effort
铜杯

取得条件：任意角色，以MEDIUM或更高难度在ARCADE MODE不续关通关一次

Hard Times
铜杯

取得条件：任意角色，以HARDEST难度ARCADE MODE通关

Long Time No See
铜杯

取得条件：以最HARDEST难度ARCADE MODE通关并击败刚拳

奖杯说明：设定为3局2胜，以此为例，满足条件“2局PERFECT、3局利用UC终结对手、5次First Attack并不输一局”，在BOSS战后刚拳出现并击倒即可。最容易的方法是选取桑吉尔夫一路重复PPP–对方倒地–起身–PPP即可轻松满足条件并击败刚拳。

Rival Schooled
铜杯

取得条件：以MEDIUM或更高难度在ARCADE MODE遭遇所有的RIVAL战

奖杯说明：在ARCADE MODE中，BOSS战前即RIVAL战，本作中有6位角色拥有2个RIVAL，分别是C.VIPER、嘉米、春丽、古烈、隆和塞斯。在屏幕出现“NOW FITGHT YOUR RIVAL”时三个拳键同按即会遭遇RIVAL1，三个脚键同按则会遭遇RIVAL2，换言之这6位角色需要至少通关2次。除了这6位角色外，其他角色都只有1个RIVAL，将其全部通关后则可与奖杯“All Clear”同时解锁。

Speed Freak
银杯

取得条件：以平均20秒一局的时间在MEDIUM或更高难度ARCADE MODE通关

奖杯说明：最容易的方法是选取桑吉尔夫一路重复“PPP令对方倒地，在对手起身时继续PPP”的方法即可轻松满足条件，但必须注意要选最高难度，因为在此难度下电脑受身几率极高，这样才可以做到最速通关。

Good Start
铜杯

取得条件：在挑战模式的TRIAL中完成10条连技

Trail of Trials
铜杯

取得条件：在挑战模式的TRIAL中完成任意角色的所有连技

Trial Athlete
金杯

取得条件：在挑战模式的TRIAL中完成所有角色的所有连技

奖杯说明：和前作一样，这是本作的最难奖杯，需要熟悉目押、取消等各种操作技巧，在失败中不断摸索，反复尝试，方有完成全部连技挑战的可能。连技挑战心得比较复杂，由于篇幅所限，请参考笔者在《游戏机实用技术》总第250期刊登的连续技心得。

Oh! My Car!
铜杯

取得条件：在挑战模式的Car Crusher中取得80000分

奖杯说明：经典的拆车迷你游戏，要取得80000分的要求比较宽松，稍微注意点时间就行了，建议用布兰卡的放电来拆车。

Barrel of Laughs
铜杯

取得条件：在挑战模式的Barrel Buster中取得110000分

奖杯说明：同样经典的打木桶，选用桑吉尔夫，看见木桶就PPP吧！

It Begins
铜杯

取得条件：设定自己的网战图标和称号

奖杯说明：在标题画面按R1呼出菜单设定后即可解锁。

网战部分

First Timer
铜杯

取得条件：在RANKED MATCH中取得1场胜利

Threepeat
铜杯

取得条件：在RANKER MATCH中连续取得3场胜利

Fivepeat
铜杯

取得条件：在RANKER MATCH中连续取得5场胜利

Tenpeat
银杯

取得条件：在RANKER MATCH中连续取得10场胜利

Moving On Up
铜杯

取得条件：将任意角色的BP等级提升至D+

Now You C Me...
铜杯

取得条件：将任意角色的BP等级提升至C

From C to Shining C
银杯

取得条件：将所有角色的BP等级提升至C

奖杯说明：要取得BP必须要通过RANKER MATCH取得胜利，但若用正常途径老老实实地打，全人物提升至C不仅需要花费巨大的精力和时间，而且必须熟悉全角色的使用技巧，难度惊人。因此还是建议找上好友互刷，或是一个人两台机自刷。推荐首先用两个SETH互相刷到C，因为D级人物赢C级人物分数较多，而且SETH的血量最少，打起来死得快，能节省不少时间。如果网络畅通，基本上2分钟可以完成一局，约半小时便可完成一个人物。

Road to Victory
铜杯

取得条件：模式不限，取得10场线上对战胜利

Battle Master
铜杯

取得条件：模式不限，取得30场线上对战胜利

Legendary Fighter
银杯

取得条件：模式不限，取得100场线上对战胜利

Worldly Warrior
铜杯

取得条件：模式不限，进行50场线上对战

Bring it on!
银杯

取得条件：模式不限，进行100场线上对战

This is Madness!
金杯

取得条件：模式不限，进行300场线上对战

Team Player
铜杯

取得条件：进行1场TEAM BATTLE对战

Team Mate
铜杯

取得条件：在TEAM BATTLE对战中取得1场胜利

Teamworker
铜杯

取得条件：累计获得10场TEAM BATTLE对战胜利，并且自身都要胜利

奖杯说明：TEAM BATTLE对战其实可以1对1的，找上朋友开局互相刷是取得相关奖杯的最快方法。

Keep on Truckin'
铜杯

取得条件：在ENDLESS BATTLE中取得1场胜利

Three For The Road
铜杯

取得条件：在ENDLESS BATTLE中连续取得3场胜利

Endless Ten
银杯

取得条件：在ENDLESS BATTLE中连续取得10场胜利

奖杯说明：要取得ENDLESS BATTLE的连胜奖杯，必须开房间后不退出，在一次的房间内连胜才可取得奖杯，中途断线、重开等将重新累计。

Replayer
铜杯

取得条件：在NETWORK BATTLE中的REPLAY CHANNEL中观看30次对战回放

奖杯说明：必须要完整观看一场才算作一次，建议打开任意一个频道，由于会自动播放下一场，挂机观看即可取得奖杯。

Endless Lobbyist
铜杯

取得条件：开启30次ENDLESS BATTLE的对战房间

奖杯说明：参考奖杯“Team Lobbyist”。

Team Lobbyist
铜杯

取得条件：开启30次TEAM BATTLE的对战房间

奖杯说明：解锁此奖杯，并不是单纯的重复建立房间，而是建立后，并开始对战算作一次，重复30次后解锁。而由于TEAM BATTLE玩的人比较少，而且可以进行1对1战斗，建议找上好友互刷。

Quarter Up
铜杯

取得条件：在ARCADE MODE中接受30次的乱入挑战

奖杯说明：在ARCADE MODE中开启对战请求一栏，对方乱入后并进行对战算作一次，累计30次后解锁。



低调游戏高调素质 愉快游戏轻松白金

《边境之地》是一款游戏方式与“《辐射》系列”类似的FPS和RPG融合的游戏，虽然本作很低调，但却具有相当高的素质和可玩性。种类丰富的各种枪械是构成这款游戏的主要内容。此游戏的奖杯设定难度普通，并没有太大的挑战性，也不需要耗费很多的时间。利用本攻略最后的迅速致富和50级开始游戏方法，更可以把白金速度提高一倍。如果你喜欢“《辐射》系列”，可以尝试一下这款游戏。高素质加上难度不高的奖杯，会让你在游玩此游戏时感到相当的愉悦。

文 火花の祭 编 胜负师 美编 木仙

边境之地	2K Games	动作角色扮演
PS3 Borderlands		美版
2009年10月20日	1～2人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

奖杯总数	50	铜杯	41	银杯	7	金杯	2	白金	1	奖杯难度	C

边境指示牌

正常情况下，取得《边境之地》的白金奖杯大概在40小时，最速方法可缩减到15至20小时，不过这需要你在开始游戏之前找到一个已经玩过《边境之地》的好友，只需要他十几分钟的在线帮助，就可以让你在白金旅程大大缩短。游戏中还有漏洞可以利用，让玩家迅速升至满级，请时刻关注Challenge里的“Merchant of Death”数值前缀不要达到2000，虽然本攻略中所介绍的并不是惟一的方法，但它是最高效的一个。

Borderland Defender 白金
取得条件：取得除此之外的所有奖杯

Paid in Fyrestone 铜杯
取得条件：在Arid Badlands完成五个任务

Made in Fyrestone 铜杯
取得条件：完成Arid Badlands全部任务

Paid in New Haven 铜杯
取得条件：在Rust Commons完成五个任务

Made in New Haven 铜杯
取得条件：完成Rust Commons的全部任务

My Brother is an Italian Plumber 铜杯
取得条件：踩死一个敌对目标
奖杯说明：建议游戏中期回到Fyrestone小镇时，可以在小镇门口对面踩狗，要正好跳到狗身上才有伤害，多跳几次便能踩死它开启奖杯。

12 Days in Pandora 铜杯
取得条件：掌握PANDORA的核心科技
奖杯说明：在任务查看面板按三角键查看挑战Challeng，完成里面的12 Day in Pandora便可以开启此奖杯。

Wanted: Sledge 银杯
取得条件：击破BOSS Sledge

Wanted: Krom 银杯
取得条件：击破BOSS Krom

Wanted: Flynt 银杯
取得条件：击破BOSS Flynt

Destroyed the Hive 银杯
取得条件：击破BOSS Rakk Hive

Destroyed the Destroyer 金杯
取得条件：击破最终BOSS Destroyer

Speedy McSpeederton? 铜杯
取得条件：在31秒内跑完Speedway赛道
奖杯说明：Speedway赛道位于Dahl Headlands的西南方向，呈一圈的形状，入口有小旗悬挂，比较好认。可以在任何时候开车去开启奖杯。建议多用加速和赛道中的跳板来冲刺，31秒时间不算很宽裕，可以在旁边计下时间，多试几次定能开启此奖杯。

You call this archaeology? 铜杯
取得条件：获得并装备一个Artifact

Ding! Newbie 铜杯
取得条件：角色达到LV5

Ding! Novice 铜杯
取得条件：角色达到LV10

Ding! Expert 铜杯
取得条件：角色达到LV20

Ding! Hardcore 铜杯
取得条件：角色达到LV30

Ding! Sleepless 铜杯
取得条件：角色达到LV40

Discovered Skag Gully 铜杯
取得条件：第一次进入Skag Gully地图

Discovered Sledge's Safe House 铜杯
取得条件：第一次进入Sledge's Safe House地图

Discovered Headstone Mine 铜杯
取得条件：第一次进入Headstone Mine地图

Discovered Trash Coast 铜杯
取得条件：第一次进入Trash Coast地图

Discovered The Scrapyard 铜杯
取得条件：第一次进入The Scrapyard地图

Discovered Krom's Canyon 铜杯
取得条件：第一次进入Krom's Canyon地图

Discovered Crimson Lance Enclave 铜杯
取得条件：进入Crimson Lance Enclave地图

Discovered Eridian Promontory 铜杯
取得条件：进入Eridian Promontory地图

Ding! Champion 铜杯
取得条件：角色达到LV50

Get A Little Blood on the Tires 铜杯
取得条件：开车撞死25个敌对目标

Rootinest, Tootinest, Shootinest 铜杯
取得条件：10秒内干掉5只Rakk
奖杯说明：一般有Rakk出现的地方都是一群一群出现，数量上不成问题。建议用霰弹枪，Rakk HP很少，所以在其成群从空中向你俯冲攻击时，霰弹枪轰之，一般都可以一次性达成条件开启奖杯。

Pandora-dog Millionaire 银杯
取得条件：累计取得100万的金钱

Fence 铜杯
取得条件：在商店内卖掉50把武器

Can't We Get BEYOND Thunderdome? 铜杯
取得条件：在游戏Arena match中赢得一场比赛
奖杯说明：Arena match是多人对战模式

中的一种，杀死对手3次算胜一场，当进入多人模式之后，游戏中的Arena match场地便也会同时开启。最快的方法就是双手柄分屏进入多人模式，在进入Frystone小镇之后，直奔位于小镇正门对面靠右的Arena场地进行比赛，控制一个手柄胜利一场便可以开启。Arena场地会有很大的广告牌，入口传送点就在旁边。

Duel-icious
铜杯

取得条件：游戏中进入Duel互杀状态并获得胜利

奖杯说明：可利用双手柄分屏模式来获得。进入Duel互杀状态的方法是，控制一名角色对另一名角色先进行攻击，随后控制另一名角色也进行攻击操作，然后双方名字会呈现红字，则进入Duel互杀状态，杀死对方之后自动恢复正常模式。进入Duel状态控制一名角色胜利一次即可开启奖杯。

Group LF Healer
铜杯

取得条件：伙伴死亡倒计时时拯救成功

奖杯说明：可利用双手柄发屏模式来获得。建议就在Frystone小镇门口，控制一名角色吸引门口的几只小狗来攻击你，HP空掉出现涉死状态时，迅速控制另一名角色跑到其旁边救活即可。

There's No "I" In "Team"
铜杯

取得条件：合作模式中共同完成15个任务

奖杯说明：Co-op也可以利用分屏模式来进行。建议从NEW GAME一开始便直接分屏操作，由于前期一段由小机器人带路到Frystone镇很简单，控制一个人进行，另一个角色原地待命和跟随就可以。这样在进入小镇之后，可以保持两名角色的任务同步，随后只控制一名角色去完成15个任务即可开启奖杯。

United We Stand
金杯

取得条件：合作击破游戏中的任意两个BOSS

奖杯说明：建议游戏后期进行，由等级高的角色带着新建立的角色完成。建议两个BOSS是Sledge和Hive。Sledge在正常流程进行到击杀Sledge时，分屏把另一个角色一起带进来即可，不影响单机正常任务的进行。Hive是一个永远存在的BOSS，游戏后期或者一周目通关之后，可以随时分屏去击杀即可开启奖杯。

And They'll Tell Two Friends
银杯

取得条件：在线游玩Co-op模式中与Gearbox成员或者已经拥有此奖杯的玩家合作

奖杯说明：惟一一个线下分屏不能获得的奖杯，需要联机获得。推荐玩家在Online Co-op模式中，寻找一个等级40以上的玩家，然后参加他的游戏，只要对方已经开启此奖杯，在loading画面即可开启此奖杯。

Weapon Aficionado
铜杯

取得条件：任意一类武器的熟悉度达到LV10

You're on a boat!
铜杯

取得条件：在地图Treacher's landing中站到一条船上

奖杯说明：这条船被装饰的很华丽，上面有很多旗帜，可以在Treacher's landing地图的右下方找到它，在海滩边上，跳上去站着不动等一会就可以开启奖杯。

Duelinator
银杯

取得条件：游戏中进入Duel互杀状态并获得无伤胜利

奖杯说明：可以在开启Duel-icious时一并获得。

Facemelter
铜杯

取得条件：用带有Corrosive属性（绿色生化标志）的武器击破25名敌对目标

1.21 Gigawatts
铜杯

取得条件：用带有Shock属性（蓝色闪电标志）的武器击破25名敌对目标

Pyro
铜杯

取得条件：用带有Incendiary属性（红色火焰标志）的武器击破25名敌对目标

Master Exploder
铜杯

取得条件：用带有Explosive属性（黄色爆炸标志）的武器击破25名敌对目标

There are some who call me...Tim
铜杯

取得条件：角色装备一个Class Mod

Fully Loaded
铜杯

取得条件：修理游戏中全部的10个机器人并获得42格装备扩展栏

奖杯说明：第1个机器人就在Frystone小镇门口，不会错过。另外9个机器人分别在地图Lost Cave / New Haven / Crazy Earl's Scrapyard / Krom's Canyon / Tetanus Warrens / Trash Coast / Old haven / Salt Flats / Crimson Fastness。建议玩家在这些地图游玩时，多探索下地图，机器人在附近时可以听到特殊的机械音效。

Truly Outrageous
铜杯

取得条件：用Siren的专用技能击破一名敌对目标

奖杯说明：Siren职业的技能"瞬间移动"本身没有攻击判定，可以先把一个目标打到HP最少状态，然后发动技能之后靠近目标，在技能还未结束时用R3近身格斗攻击目标并且目标死亡之后即可开启此奖杯。

Careful, He Bites
铜杯

取得条件：用Hunter的专用技能击破15名敌对目标

Reckless Abandon
铜杯

取得条件：用Berserker的专用技能击破15名敌对目标

Down in Front!
铜杯

取得条件：用Soldier的专用技能击破15名敌对目标

迅速致富

迅速致富的宝地是在游戏的第二个据点，New Haven。在New Haven藏有五个武器箱，可以通地反复进入游戏来刷新它们，获得武器卖给商店来迅速致富。玩家可以在一周目时只做主线任务迅速到New Haven致富之后，再回头去做分支任务，这样会轻松不少，也可以以最快速度取得100万金钱的奖杯。以角色进入New Haven大门后的空地，面对传送点按钮，Scoot（也就是修车厂的NPC）在你右边的位置为起点，New Haven五个武器箱子的位置如下——

第一个箱子：起点右边房子的房顶，可以从房子左侧一个黄色的油桶跳上房顶。

第二个箱子：起点转左直走，有一个直走就可以走上去的楼梯，上到二层，继续直走，过一块连接两幢房子的木板，继续直走，在第二块木板上，跳到正前方偏左的阳台上，直走几步的转弯处。

第三个箱子：从第二个箱子位置开始，面对箱子，180度转后，从阳台跳到正前方水平线偏下的带有雨蓬的墙边缘上，小心地往前走一点，转右，走上防雨蓬，再往前方右侧的位置看，有一个转角的平台，箱子就在那儿。

第四个箱子：起始点往前走几步，查看前方左上方向，能看见一个带有很大箭头和"SHOP"字样的房子，房子的正面有楼梯，走上楼。上楼之后二层是一个阳台，旁边有一个洗衣机样的东西，用它作跳板跳到再上一层，箱子在跳上之后的左侧，跳上之后有一个雷达，很明显，箱子就在雷达后面。

第五个箱子：修理好New Haven的小机器人之后跟随它，机器人会帮你开启那个地点。

另外，本次的DVD光盘中附有箱子位置的视频演示，请对照参考。

快速升级

以50级的本篇最高等级去完成你的一周目之旅，这绝对是件让人兴奋的事，游戏过程自然也会变得轻松愉快。方法如下：

(1) 开启你的任务栏，三角键切换到Challenge列表，查看其中的一个Challenge项目，名称为"Merchant of Death"，这个Challege内容是，当你在商店中卖掉2000个东西，可以获得20000EXP经验值。请确认这个Challenge还未完成，也就是还呈黄色问号状态。

(2) 然后需要拥有你的一笔钱，金额在30万左右，因为我们需要通过不断的买进和卖去来赚取经验。怎么拥有第一笔资金，这个是首先需要解决的事。可以通过你的在线好友，让他带你一起去New Haven开武器箱然后把武器扔给你卖给商店获取金钱。如果你的流程已经到New Haven，也可以通过上面卖武器的方法来赚钱。

(3) 确认以上两点之后，开始在商店不断买进卖出最便宜的小血瓶，随时查看你的Challenge项目，让他的数值停留在1999/2000。

(4) 再次进入游戏查看以上几点已准备妥当，进入商店开启商店菜单，买满小血瓶（因为那个最便宜），然后切换到商店的SELL菜单，卖出一个小血瓶，这时你可以看见画面跳出你已获得20000EXP的提示，不要退出商店菜单，切换到SELLBACK商店菜单，那里会出现你刚才卖出的血瓶，再把它买回来。

(5) 退出商店查看你的Challenge，你会发现那个"Merchant of Death"还是处于黄色问号状态，也就是未完成，原因就是我们把刚才卖出去的小血瓶又买回来了，但我们的20000经验值已经到手。

(6) 随后要注意，一定要退出商店之后打开游戏主菜单，EXIT保存退出到游戏标题画面。再次进入才能再次进行刚才的操作。

通过这个办法，在拥有足够资金的情况下，大概花费4个小时左右就能升到50级。



获七帅哥芳心仅需八小时 女性向恋爱白金神作登上

文 胜负师 美编 木仙

恋爱游戏从今年开始，在神机上逐步增多，对于奖杯迷来说的确是件值得期待的事。不过从目前来看，有多款文字冒险游戏其白金所需时间并不短，比如《纯白相册》就需要30小时左右，因此真正的恋爱奖杯神作并不多，而《薄樱鬼》确可以算得上是其中的代表。虽然本作女性向恋爱游戏的定位对于很多男性奖杯迷来说有些尴尬，语言障碍也是不可回避的问题，但是就超低的奖杯难度来说却极具诱惑力。游戏有着十分方便的设定，PC版的攻略适用，不需要任何操作技巧，且画风细腻、人设精美，玩家可以以非常放松的心情一边欣赏一边拿奖杯。本作比较大的麻烦在于只有日版，所以价格较贵，奖杯迷可以多人合买或考虑二手。



奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金	奖杯难度
35	19	11	4	1	D

薄樱鬼 巡想录	Idea Factory	文字冒险
PS3 薄樱鬼 巡想录		日版
2010年6月17日	1人	7800日元
无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

新选组奇谭

有一定日语基础的女性玩家，可以玩得津津有味，不过对于目的简单直接的奖杯迷来说，就别装了，一上来开启自动快速跳剧情，在有选项的地方是会停下来的，玩家可完全对照攻略所列的答案去选择，并在关键选项前存档，可大幅节省时间。对着攻略，剧情全跳，白金所需时间一般在8小时以内，而且你完全可以在此期间看电视、上网、看书、吃饭、玩PSP，甚至再开台神机玩别的游戏，我自己就在白金过程中看了三部电影，本作的FANS请尽情鄙视我吧。本作还有一奇是下DCL直接拿奖杯，全部DLC都下可以开65%的奖杯！由于游戏难度实在太低，根本不需要花这冤枉钱，其中最值的是免费的全觉书下载，可以开一个金杯。不过按照攻略打的话，多花的时间也不过几分钟罢了，要是为下载DLC重新注册个日服，反而会花更多时间。

プラチナトロフィ- 白金
取得条件：取得除此之外的所有奖杯

第一章：完 铜杯
取得条件：完成本篇第一章

第二章：完 铜杯
取得条件：完成本篇第二章

第三章：完 铜杯
取得条件：完成本篇第三章

终焉 铜杯
取得条件：完成BAD END
奖杯说明：BAD END在本作中表现为GAME OVER，照攻略进行，在收集画像的过程中自然会达成。

日常 ノ-マルエンドに到达した 铜杯
取得条件：完成NORMAL END
奖杯说明：NORMAL END就是谁都没有追到的情况，在攻略最后部分可以达成。

土方と… 铜杯
取得条件：土方路线攻略完成

冲田と… 铜杯
取得条件：冲田路线攻略完成

斋藤と… 铜杯
取得条件：斋藤路线攻略完成

藤堂と… 铜杯
取得条件：藤堂路线攻略完成

原田と… 铜杯
取得条件：原田路线攻略完成

风间と… 铜杯
取得条件：风间路线攻略完成
奖杯说明：以上为达成与六位男主角的GOOD END，请参看攻略一一完成。

土方との思いで 银杯
取得条件：土方的画像全部解锁

冲田との思いで 银杯
取得条件：冲田的画像全部解锁

斋藤との思いで 银杯
取得条件：斋藤的画像全部解锁

藤堂との思いで 银杯
取得条件：藤堂的画像全部解锁

原田との思いで 银杯
取得条件：原田的画像全部解锁

风间との思いで 银杯
取得条件：风间的画像全部解锁

思いで 银杯
取得条件：其他画像全部解锁
奖杯说明：各角色画像全部解锁需要分别收集巡想录和随想录中与该角色相关的所有图片，而且还需要玩家到画像模式中看一下主角给的信件（随想录通关时取得），奖杯才会解锁。如果是按攻略一口气打完巡想录和随想录，那么只要读一封信，就能连解6个银杯，爽快感十足。

鲜烈な记忆 金杯
取得条件：动画全部解锁
奖杯说明：全角色两部分的GOOD END均达成，这个金杯自然就取得了。

生き字引 金杯
取得条件：觉书全部解锁
奖杯说明：一般来说这是除白金以外最晚获得的奖杯。所谓“觉书”就是游戏中出现的专有名词，会有相关的解释，只有在游戏中遇到了这些词，系统才会记录下来。按照攻略将巡想录和随想录全部完成后，应该还有4个词没有收集到，请进入樱花幻想录，选择一分咲的“千鹤の剑の腕はどのていど？”（太刀筋），三分咲的“伊东さんは苦手？”（北辰一刀流【二】），五分咲的“谁がもてるの？”（勤王），还有满开的“大鸟君って何岁？”（戊辰战争），这样就能把所有生词都收到。

还有一种方法是直接下载DLC，全觉书的DLC是免费的，等于白送你个金杯，前提是你的神机上得有个日服，这样才能下载。不过因为非流程自然取得的觉书内容也就上面这4个，自己打也就多花几分钟时间罢了。

踏破 银杯
取得条件：行军录全部解锁
奖杯说明：游戏通关后需要进入“行军录”选项看一下，此奖杯才会跳出。

こんなこともあったっけ… 银杯
取得条件：随想录全部解锁

一分咲 铜杯
取得条件：樱花幻想录解锁一成以上

三分咲 铜杯
取得条件：樱花幻想录解锁三成以上

五分咲 银杯
取得条件：樱花幻想录解锁五成以上

七分咲 银杯
取得条件：樱花幻想录解锁七成以上

满开！ 金杯
取得条件：樱花幻想录全部解锁
奖杯说明：樱花幻想录非主模式，进入后只需观看，没有选项要玩家去选择。樱花幻想录的解锁率是和两个主模式的完成度相关的，因此以上几个奖杯可随流程自然取得。

土方ととある日常 铜杯
取得条件：随想录土方路线攻略完成

冲田ととある日常 铜杯
取得条件: 随想录冲田路线攻略完成

原田ととある日常 铜杯
取得条件: 随想录原田路线攻略完成

斋藤ととある日常 铜杯
取得条件: 随想录斋藤路线攻略完成

风间ととある日常 铜杯
取得条件: 随想录风间路线攻略完成

藤堂ととある日常 铜杯
取得条件: 随想录藤堂路线攻略完成

たいへんよくできました 金杯
取得条件: 全画像取得

巡想录攻略

以下攻略中所列的都是最佳选项，第一遍均以各角色的 GOOD END 为前提，并在关键位置存好档。通关后读档，选择不同的分支，可以收集各角色剩余的几张画像。因为 BAD END 完成一次即可，因此当看到选项后出现 CG 图，其实就已经算是收集到了，此时可退出游戏节省时间。如果觉得不保险，可以在画像模式中确认角色画像有没有增加。风间千景路线中可以实现 NORMAL END，请稍加注意。

土方岁三路线	
第一章	何とかして逃げる→逃げ出す→部屋で大人しくする→大人しくしている→土方さんについていく→参加してみたい→永仓さんを止める
第二章	素直に部屋へ弃る→广间に残る→この场に残る→剑を构える→仕事に专念する→彼ら鬼の存在→制札のこと→复杂な心地
第三章	队士のこと→伟い人→いる→出て行く→攻击に转じる→それでも手伝いたい→伊东さんの对应→何か手伝いたい→すぐに弃る
第四章	出て行くべきだけど……→敌をとる
第五章	私にできることはありますか→血を与える→ここに残ります
第六章	止めてください→【存档】血を与える→土方さんと共に
第七章	信じているから→血を与える→土方さんを止める
第八章	血を与える→杀しても死にません→无くても构わないもの
第九章	受け取る→血を与える→任せられても困ります
分支一	读第六章存档，将第六章的"血を与える"改为"药"，在第七章重要选项(血、药、我慢)处存档，选"我慢"
分支二	读第七章存档，选择"药"，第八章选"我慢"
分支三	读第七章存档，选择"血"，第八章和第九章选"药"、"我慢"

冲田总司路线	
第一章	何とかして逃げる→その场に居直る→谁かに赖んでみる→外に出て父を探す→冲田さんを探す→敌の气をそらす→留守番してます→中庭に行ってみる
第二章	药について调べる→前川邸を调べる→声を张り上げる→屯所に弃る→冲田さん→冲田さんが心配→追いかける→罗刹のこと
第三章	队士のこと→中立の人→いる→出て行く→腕から逃れる→留守番をする→冲田さんが心配→そんなの嫌です→大人しくする
第四章	正しい道を　んで欲しい
第五章	【存档】药を与える→药を与える→冲田さんを落ち着かせる
第六章	杀さないで→药を与える
第七章	我慢する
分支一	读第五章存档，选"药、我慢"
分支二	读第五章存档，选"药、药、冲田"，第六章选"杀、我慢"
分支三	读第五章存档，选"血、血、冲田"，第六章选"杀、血"，第七章选"血"，收集画像且会出现 BAD END

斋藤一路线	
第一章	事情を说明する→京に来た理由を话す→谁かに赖んでみる→大人しくしている→池田屋に向かう→斋藤さんについていく→参加してみたい→蛤御门へ→斋藤さんを信じる
第二章	素直に部屋へ弃る→中庭に行く→この场に残る→味方を呼ぶ→冲田さんが心配→先回りする→罗刹のこと
第三章	卫士のこと→そんなのひどい→いる→じっとしている→大人しくする→留守番をする→斋藤さんを呼びにいく→何か手伝いたい→少し话したい
第四章	今は退却しましょう
第五章	血を与える
第六章	そうかもしれませんね→【存档】血を与える
第七章	血を与える→……会津へ
第八章	ここに残る→血を与える
分支一	读第六章存档，将"血"改为"药"，第七章选"我慢、会津"，第八章选"残、我慢"

藤堂平助路线	
第一章	事情を说明する→私、男じゃないです→屯所を探索する→外に出て父を探す→平助君を探す→平助君を手传う→留守番してます→大广间に行ってみる
第二章	药について调べる→八木邸を调べる→山南さんを说得→屯所に弃る→平助君→仕事に专念する→父样のこと→罗刹のこと
第三章	卫士のこと→残ってください→いる→じっとしている→大声を上げる→それでも手伝いたい→平助君の说得→平助君が气になる→そばにいたい→大人しくする
第四章	そんなことないよ→血を与える
第五章	无理しないで→【存档】血を与える
第六章	血を与える→本气で言ってるの?
第七章	血を与える
分支一	读第五章存档，将"血"改成"我慢"

原田左之助路线	
第一章	事情を说明する→……谛めよう→屯所を探索する→大人しくしている→池田屋に向かう→原田さんについていく→参加してみたい→公家御门へ→不知火さんを追い拂う
第二章	素直に部屋へ弃る→外に出る→この场に残る→动かない→仕事に专念する→私を狙う理由→制札のこと→不思议な气分
第三章	队士のこと→分离派と亲しかった人→いる→出て行く→皆を信じる→それでも手传いたい→平助君の说得→鬼たちと交涉する→大人しくする
第四章	简单には言えない→战う
第五章	优しくしないで→原田さんの梦→とても赘泽な梦です
第六章	わかってください
(原田左之助没有分支)	

风间千景路线	
第一章	何とかして逃げる→逃げ出す→部屋で大人しくする→外に出て父を探す→冲田さんを探す→周围を确认する→参加してみたい→天王山へ→一绪に战います!
第二章	药について调べる→前川邸を调べる→山南さんを说得→この场に残る→剑を构える→仕事に专念する→私を狙う理由→罗刹のこと
第三章	队士のこと→分离派と亲しかった人→いない→出て行く→皆を信じる→留守番をする→斋藤さんを呼びにいく→大人しくする
第四章	风间さんに赖む
第五章	止める
第六章	【存档】最后まで见届けて欲しい
分支一	读第六章存档，将选项改为"もう迷惑はかけられない"，通关时为 NORMAL END

随想录攻略

随想录中比较复杂的是"事件想起一、二"，所有的选项都要选一遍，才能确保开启所有角色的相关剧情，其他小节都只有一个选项，非常简单。除了参看两个表格之外，还有一种方法是根据选项的颜色来判断，凡是已经选过的选项都是绿色的。另外，在相同选项后的那一个选项处存档，完成一组对话后读档，再选另外一项，这样就不必将这两个部分打很多遍了。如果两个选项之间的剧情间隔很短则不必这样做。

事件想起一

选项一	选项二	选项三	相关角色
土方の目を逸らす	正直に话す	猫を捕まえる	近藤
土方の目を逸らす	正直に话す	样子を见る	土方
土方の目を逸らす	何もありません!	理由があると主张する	藤堂
土方の目を逸らす	何もありません!	平助君を信じる	山南
猫をなんとかする	子供を慰める	猫のことが心配	斋藤
猫をなんとかする	子供を慰める	あの子が悲しむ	岛田
猫をなんとかする	子供を笑わせる	内密に　理する	冲田
猫をなんとかする	子供を笑わせる	素直に报告する	山崎
昼食の准备をする	一绪に行く	—	井上
昼食の准备をする	准备を续ける	气になる……	永仓
昼食の准备をする	准备を续ける	气にしない	原田

事件想起二

选项一	选项二	选项三	选项四	相关角色
岛原に潜入する	屯所に手纸を书く	土方さん宛に出す	风间さんから情报を引き出す	风间
岛原に潜入する	屯所に手纸を书く	土方さん宛に出す	隙を见て逃げる	土方
岛原に潜入する	屯所に手纸を书く	冲田さん宛に出す	薰を助ける	薰
岛原に潜入する	屯所に手纸を书く	冲田さん宛に出す	悲鸣を上げる	冲田
岛原に潜入する	急いで报告しなきゃ	すぐに报告	逃げる	山崎
岛原に潜入する	急いで报告しなきゃ	すぐに报告	ここに残る	斋藤
岛原に潜入する	急いで报告しなきゃ	もう少し待つ	—	天雾
岛原に潜入する	ちょっと心细い……	このまま乐しむ	お归りになった方が……	君菊
岛原に潜入する	ちょっと心细い……	このまま乐しむ	永仓さんを介抱する	永仓
岛原に潜入する	ちょっと心细い……	このまま乐しむ	原田さんはどうしますか?	原田
岛原に潜入する	ちょっと心细い……	平助君の样子が气になる	そう言われても……	藤堂
岛原に潜入する	ちょっと心细い……	平助君の样子が气になる	役目は放り出せない	近藤
岛原に潜入する	ちょっと心细い……	平助君の样子が气になる	父样を见つけるためだから	不知火
屯所で留守番する	山南さん	—	—	山南
屯所で留守番する	井上さん	—	—	井上
屯所で留守番する	岛田さん	—	—	岛田



一章	
藤堂	恋情想起一：心配だったから
原田	恋情想起一：ありがとうございます
斎藤	恋情想起一：少しわかる気がして
近藤	日常想起一：留守を预かる者として……
冲田	恋情想起一：确かにそうかもしれない
永仓	日常想起一：そっとしておく

二章	
山南	日常想起一：山南さんの手を取る
土方	恋情想起一：私が罗刹を研究する
山崎	日常想起一：そっとしておく
永仓	日常想起二：驮目です
斎藤	恋情想起二：一绪に游びませんか？
藤堂	恋情想起二：ごめんね、援护が足りなくて
土方	恋情想起二：土方さんらしくない
冲田	恋情想起二：冲田さんって器用ですね
原田	恋情想起二：そんなに元气なさそうでしたか？

三章	
风间	恋情想起一：相手をする
永仓	日常想起三：そんなことありません
近藤	日常想起二：私もなれますか
原田	恋情想起三：大势での食事は乐しいです
土方	恋情想起三：何が食べたいですか？
藤堂	恋情想起三：私は大丈夫！
冲田	恋情想起三：好きな食べ物を用意します
斎藤	恋情想起三：心配かけてすみません
山南	日常想起二：よろしくお愿いします
永仓	日常想起四：わかりました
山崎	日常想起二：离れるのが怖いから

土方岁三	
土方	恋情想起四：しっかりしてください
土方	恋情想起五：傍にいたいですから
土方	恋情想起六：私にできることは？
土方	恋情想起七：信じない
土方	恋情想起八：绮丽な人

冲田总司	
冲田	恋情想起四：叱るのも冲田さんのため
冲田	恋情想起五：ごめんなさい
冲田	恋情想起六：冲田さんは幸せ者です
冲田	恋情想起七：时と场合による
冲田	恋情想起八：お嫁さんになりたい！

藤堂平助	
藤堂	恋情想起四：傍にいたいから
藤堂	恋情想起五：私が望むから
藤堂	恋情想起六：手をつなぎたい
藤堂	恋情想起七：もちろん！
藤堂	恋情想起八：正直に话す

斎藤一	
斎藤	恋情想起四：わかりました
斎藤	恋情想起五：私につかまってください
斎藤	恋情想起六：理由はありません
斎藤	恋情想起七：过去のこと
斎藤	恋情想起八：もちろん好きです

原田左之助	
原田	恋情想起四：呑む
原田	恋情想起五：お愿いします
原田	恋情想起六：私も……赞成です
原田	恋情想起七：迷い续けています
原田	恋情想起八：……少しだけ

风间千景	
风间	恋情想起二：何故新选组と敌对したのか
风间	恋情想起三：ただ、悲しいと思う
风间	恋情想起四：感谢しているから
风间	恋情想起五：そっちこそ……

宁静的海洋生物虚拟空间 治愈系奖杯神作的新代表



蓝色绿洲 鱼的治愈空间	Hudson	模拟育成
ブルーオアシス～鱼の愈し空间～		日版
2010年9月8日	1人	500日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

PS3

奖杯总数	11	铜杯	6	银杯	4	金杯	1	白金	0	奖杯难度	E

看到这款游戏的介绍，我的第一感觉是很像经典的“鱼缸屏保”，如果你硬要把这款PSN游戏当成一个屏幕保护程序也未尝不可。玩过之后，个人觉得本作的奖杯难度很低，奖杯质量较高，但推荐人群不仅限于奖杯迷，对于那些厌倦了打打杀杀的游戏，或是需要调整心情的玩家来说，这款奖杯神作也有着不错的“治愈”效果。看着海洋生物悠然自得的样子，配以世界名曲（有自定义音乐功能），给人带来一份久违的安静与平和。本作率先在日服推出，500日元的定价还算公道，日版之后还有英文版本推出，名为《My Aquarium》，海洋游戏爱好者可关注一下。

文 胜负师 协力 copyl 美编 木仙

水族箱大师

在了解游戏系统规则和游戏方法之后，拿齐所有奖杯一般在两三个小时，如有攻略指点的话，甚至可以一小时左右达成100%。当然，以最速奖杯为目的的其过程没有太多乐趣可言，大家可在完成奖杯后慢慢体验被治愈的感觉。奖杯速成的几个关键点是这样的，第一次开机进入游戏，在熟悉了菜单之后，可以在每个鱼缸里放上一些鱼和装饰品，以取得相关奖杯。之后退出游戏，把系统时间往后调一年！这是为了让游戏中与时间有关的所有隐藏鱼都出现。再次进入游戏，根据奖杯说明中的推荐操作，在两个大号鱼缸里解决大鱼吃小鱼的奖杯，小号和中号鱼缸则用于繁殖相关的奖杯，二者同步进行的话可以节省一些时间。

ブルーオアシスビギナー My Aquarium Novice 铜杯

取得条件：在鱼缸里放入10条以上的鱼

肉食ビギナー Carnivore Novice 铜杯

取得条件：在鱼缸里放入黄色水虎鱼

奖杯说明：这种鱼在游戏中的名称是イエローピラニア（Yellow Piranha），用调节时钟的方法就能出现，随便放一条在鱼缸里就OK了。

捕食ビギナー Predator Novice 铜杯

取得条件：让1条鱼被捕食

奖杯说明：将小鱼和食肉类的大鱼放在一个鱼缸里，在一段时间后，会发生大鱼吃小鱼的事件，一个鱼缸一次最多发生3次捕食。

繁殖ビギナー Breeding Novice 铜杯

取得条件：繁殖成功5次以上

奖杯说明：在一个鱼缸里放入两条以上同种类的鱼，就有繁殖的可能性，不过鱼必须成长到一定程度之后才能交配。成长的方法是每隔一段时间给鱼喂鱼料，鱼料分为动物性、植物性和蚯蚓三种，要根据鱼的习性来喂食。数次喂食，再间隔上几天，鱼会明显长大，时机成熟后，按L1和R1切换鱼缸就会发生繁殖事件，每次最多繁殖3条。快速繁殖的方法详见繁殖20次的奖杯说明。

电饰ビギナー Light Show Novice 铜杯

取得条件：欣赏纪念日的光影秀

奖杯说明：进入下方菜单第三格，可以给某个鱼缸设定三个纪念日，设一个当天的日期，在菜单左上方会出现一个节日图标，点击后就会上演光影秀了。

捕食マスター Predator Master 铜杯

取得条件：让10条鱼被捕食

奖杯说明：捕食者推荐用红龙（调时间后出现），在两个大号鱼缸里各放三条，再放上一堆小鱼，比如ネオンテトラ，之后把时间往后调几天，进入游戏后就会很快发生捕食事件，调两次就12条了，奖杯条件达成。

水槽マスター Aquarium Master 银杯

取得条件：全部6个鱼缸里都放有鱼和装饰物

奖杯说明：装饰物（置物）在下方菜单第三格中进行配置，可以在鱼缸里放上石头、水草、珊瑚等装饰物，6个鱼缸随便放上点什么，再各放几条鱼就OK了。

繁殖マスター Breeding Master 银杯

取得条件：繁殖成功20次以上

奖杯说明：要想快速繁殖，推荐选择最容易养的小鱼ネオンテトラ，在每个鱼缸里各放二三十条就足够了，放多了喂食时会拖慢，汗！小号鱼缸可能放不了那么多，放十来条也行，也可以在下方菜单第三格中改一下鱼缸尺寸，不过没有多大的必要。注意，鱼缸的容量不能处于全满状态，不然无法进行繁殖。之后给小鱼喂植物性鱼料，喂完后退到菜单画面应该有自动存档提示。下一次喂食要间隔一段时间才有效，不想等的玩家可以退出游戏，把时间往后调上一两天，进入游戏再喂食，再退出，再调时间，如此反复数次，你会看到鱼明显长大了。当发生第一次繁殖事件后，就不必再退出游戏了，因为所有的鱼都满足了繁殖条件，只要多切换几次鱼缸，就会反复繁殖，20次也就两三分钟的事儿。因为金杯的需要，我们的目标其实是繁殖30次。

限界マスター Critical Limits Master 银杯

取得条件：在一个鱼缸里放入100条鱼

奖杯说明：还是要请出万能小鱼ネオンテトラ，在大号鱼缸里刚好可以塞上100条。

混泳マスター Mix Master 银杯

取得条件：在一个鱼缸里放入25种不同的鱼

奖杯说明：仅靠初始状态的那些种类的鱼是不行的，还是要利用调时间的方法来实现。不少鱼的个头比较大，占的鱼缸容量也多，因此要尽量挑个子小的鱼放入大号鱼缸。

ブルーオアシスマスター My Aquarium Master 金杯

取得条件：让所有各类的鱼都出现

奖杯说明：有9种鱼需要购买DLC才会出现，不过这游戏还算厚道，因为此金杯和DLC里头的鱼是没有关系的。调时间的方法可以让大部分的鱼出现，只有3种和繁殖次数有关——繁殖10次出现小天使，20次出现炸弹人，30次出现海马。快速繁殖方法上文说过了，不再赘述。顺便说一句，炸弹人只能在鱼缸里放一个，也就是说是不能繁殖的，呵呵！

文 洛克 & 鞋饿地主 · RP 美编 NINA

本作是继《萝萝娜的工作室 艾兰德的工作室》之后的第二款 PS3 平台的工作室系列作品。相比起前作，本作在各方面的进化可谓让人眼前一亮。画面自不必说，作为系列核心的道具调合系统也做出了相当贴心的改进，战斗系统的平衡性方面也调整得更为合理。"寻母"的主题始终贯穿游戏流程之中，使得剧情也变得精彩起来。可以说，在有了前作的经验之后，本作虽仍有一些不足之处，却已经可以称得上令人满意了。丰富的道具、强大的敌人、紧凑的剧情，无不体现出本作的魅力所在。如果你对这样一款作品有兴趣的话，就来跟着本文一起成为一名优秀的炼金术士吧！



通关时间：20小时
获得白金奖杯的时间：30小时
全要素收集：60小时

特特莉的工作室 艾兰德的炼金术士2	Gust		角色扮演
PS3	トトリのアトリエ ～アーランドの炼金术士2		日版
	2010年6月24日	1人	6800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

系统详解

主要人名、地名翻译

トトリ	特特莉	ゲラルド	格劳德
ロロナ	萝萝娜	ペーター	皮特
ミミ	咪咪	クーデリア	库迪莉亚
ジーノ	基诺	フィリ	菲丽
ステルク	斯特尔克	イクセル	伊克塞尔
メルヴィア	梅露维亚	ティファナ	蒂法娜
マーク	马克	ハゲル	哈格尔
ちむ	吉姆	ピアニャ	皮娅喵
ツェツィ	翠翠	アーランド	艾兰德
パメラ	帕梅拉	アランヤ村	艾兰亚村

基本操作

十字键	光标移动	L2/R2 键	–
○键	对话、确定	左摇杆	人物移动
×键	跳跃、取消	右摇杆	–
△键	系统菜单	Start 键	地图移动
□键	攻击	Select 键	查看道具
L1/R1 键	进行连携攻击或者护卫		

日常基础篇

和前作一样，本作的主线流程是按“天数”来进行计算，要求玩家在5年多的时间内寻找失踪的母亲。在这段时间中所完成的事件以及与同伴的交友值都会影响到最终的结局。游戏中的调合和探索都会花费时间，且玩家还需要兼顾到在不同时期不同地点触发的各种事件，所以要想高效率的获得奖杯，从游戏一开始就要制定好行动计划，将每一天都充分利用起来。

艾兰亚村和艾兰德的主要设施

作为游戏中玩家的据点，平时在各个场景间的移动都是通过控制角色或者“地点选择”的方式来完成。在随着剧情的发展，商店中出售的道具都会发生变化。在特特莉成为冒险者之后商店中会有参考书出售，根据当前炼金术等级适当的买下来。另外商店中的物品都有购买数量限制，在每个月的1、2、11、12、21、22日商店会进行货物补充。有些特殊的道具售罄后将不会进行货源补充。以下表格中不会补充货源的道具将用红字表示。本作中在商店购买道具可以选择将道具送往コンテナ，相比前作这一点的改进更加人性化。



特别说明

在特特莉的冒险者证书等级达到BRONZE后与翠翠对话，便可开启“量贩店系统”。选择“登录してもらう”可以将对应类别(相关信息能在图鉴中的“调合カテゴリー”一栏查看）的调合物品登录到商店中，与前作不同之处在于本作中进行登陆的道具其最高品质只能达到100，品质高于100的道具将会被强制降低到100，而且消耗等级大于7的特性也会被删除。玩家可以调合出带有价格ダウン特性的S级道具来节约任务时间。中后期刷钱也是利用这一点，在帕梅拉的商店中登录带有いい液体が涌く效果的涌水の杯，使用后将得到的水卖出，一个月内就能赚到50万。



※在刷水地时候建议按○键的速度不要过快，有一定概率造成死机，在这里提醒各位玩家在刷水时一定要注意经常存档。

酒场の花

特特莉取得冒险者证书之后回到艾兰亚村便可以利用。在此可以登录“药品”、“杂货”、“装饰品”类的物品。

商品名	分类	库存量	价格	质量	品质	等级	特性	效果
家庭のおくすり	参考书	1	700	–	–	–	–	–
料理の基本	参考书	1	700	–	–	–	–	–
手作りパイ	调合	10	70	C	60	3	–	LP 回复・微
水	素材	20	5	B	70	1	–	–
コヤシイワシ	素材	20	5	D	50	1	–	–
コヤシイワシ	素材	10	38	A	70	1	劣化速度减・小	–
岩盐	素材	20	5	D	50	1	–	–
ハチの巣	素材	20	5	C	60	1	–	–
ハチの巣	素材	5	40	B	60	1	效果 UP・小	–
小麦	素材	20	15	C	60	3	–	–
小麦	素材	5	58	B	60	3	品质 UP・小	–
海の星	素材	5	45	D	40	7	–	–
きれいな贝壳	素材	5	45	D	45	3	–	–
カタ卷き贝	素材	5	70	D	50	5	–	–
マーメイドの泪	素材	1	444	B	60	5	全能力 +3	–

パメラ屋さん

一开始即可使用的商店，能购买到品质较高的マジックグラス和フェスト。成为冒险者后店里会增加7本参考书，从便宜的开始买。吉姆登场后商店会有一个生命の水出售，应当尽早买到制作吉姆。在此可以登录“中和剂”、“魔法の道具”类的物品。

商品名	分类	库存量	价格	质量	品质	等级	特性	效果
季刊炼金术・一号	参考书	1	700	–	–	–	–	–
新约・俺とばくだん	参考书	1	1000	–	–	–	–	–
北の国の魔女传	参考书	1	1500	–	–	–	–	–
新时代美术论	参考书	1	2000	–	–	–	–	–
季刊炼金术・二号	参考书	1	3000	–	–	–	–	–
辉く装饰の世界	参考书	1	3000	–	–	–	–	–
古代药物研究	参考书	1	5000	–	–	–	–	–
マジックグラス	素材	20	5	D	40	1	–	–
マジックグラス	素材	10	60	B	60	1	いい香り	–
フェスト	素材	20	5	D	40	1	–	–
フェスト	素材	10	40	A	70	1	重い	–
マンドラゴラの根	素材	10	15	E	30	1	–	–
フロジストン	素材	10	25	E	20	2	–	–
安らぎの花	素材	10	35	D	50	2	–	–
地球仪の玉	素材	10	30	D	50	6	–	–
忘れられた兽の骨	素材	10	80	D	40	5	–	–
ぷにぷに玉	素材	5	68	E	20	1	生きている	–
アードラの尾羽	素材	5	45	C	60	3	–	–
谜の宝石の原石	素材	3	240	S	80	7	HP+20	–
ペンデローク	素材	1	718	S	100	7	玄人好みの	–
生命の水	素材	1	7000	S	100	10	–	–

男の武具屋

男の武具屋中主要贩卖的是火药、矿石类的素材道具，当流程进行到可以武器调合后商店中会追加相关的参考书。豪华な革铠在发生了“再会・咪咪 2”事件后才会追加到商品列表中。店里的港町の服的售价是 400，卖出价为 539，初期可以靠倒卖港町の服来赚一些小钱，在此可以登录“爆弹”、“宝石”类的道具。

商品名	分类	库存量	价格	质量	品质	等级	特性	效果
细工师の一生	参考书	1	1500	–	–	–	–	–
服饰マイスター本	参考书	1	1500	–	–	–	–	–
神神のそざい	参考书	1	5000	–	–	–	–	–
プラティーン	素材	1	7098	S	100	40	攻击力 +10	–
フェスト	素材	20	30	B	60	1	–	–
フロジストン	素材	20	15	D	40	2	–	–
フロジストン	素材	10	43	C	50	2	效果 UP・小	–
スティム钢石	素材	20	15	D	50	2	–	–
スティム钢石	素材	10	43	A	70	2	攻击力 +3	–
蒸留石	素材	10	15	D	40	2	–	–
树冰石	素材	5	30	E	30	3	–	–
燃える土	素材	10	45	C	60	4	–	–
刚铁矿	素材	1	605	S	100	8	炎ダメージ减轻	–
グラビ石	素材	1	365	S	80	6	多い敌に效果	–
普通の服	防具	5	458	A	100	2	防御力 +5	–
豪华な革铠	防具	5	478	B	100	2	LP+10	–
レディスプレート	防具	5	470	A	100	3	MP+10	–
港町の服	防具	5	400	A	100	5	防御力 +5	–

※在男の武具屋可以进行武器调合，需要玩家准备好装备的原材料和金钱。根据所使用的材料品质可以改变装备的能力数值，具体的数值如下表所示。装饰品的基础能力也会随着品质而产生变化。



品质与基础能力变化量的关系

品质	基础能力变化量
80～120	+20%
60～79	+10%
40～59	0%
20～39	-10%
0～19	-20%



武器调合（武器）

武器名	必要素材	能力变化	装备者	制作价格
炼金术士の杖	インゴット、ツィンク	攻击 +4	特特莉	60
轻い铁の杖	ツィンク、ドライメタル、シュテルメタル	HP+10、攻击 +8	特特莉	176
愈しの杖	ゴルトアイゼン、シルヴァタイト	攻击 +16	特特莉	490
精灵の杖	プラティーン	MP+30、攻击 +28	特特莉	792
魔女の杖	ハルモリウム	HP+20、MP+20、LP+20、攻击 +40	特特莉	1442
ショートソード	インゴット、ツィンク	攻击 +7	基诺	70
パイレーツソード	ツィンク、ドライメタル、シュテルメタル	攻击 +12	基诺	198
钢铁の剑	ゴルトアイゼン、シルヴァタイト	攻击 +22	基诺	539
冒险家の名剑	プラティーン	LP+10、攻击 +37	基诺	858
ウィンドゲイザー	ハルモリウム	HP+10、MP+10、LP+10、攻击 +65	基诺	1545
家宝の矛	インゴット、ツィンク	攻击 +8	咪咪	60
シュペーヴァイス	ツィンク、ドライメタル、シュテルメタル	攻击 +13	咪咪	176
红の战枪	ゴルトアイゼン、シルヴァタイト	攻击 +23	咪咪	490
ヴァルキリーアーム	プラティーン	LP+10、攻击 +38	咪咪	792
ラインシュナイデン	ハルモリウム	HP+10、MP+10、LP+25、攻击 +58	咪咪	1442
ブロードアックス	インゴット、ツィンク	攻击 +12	梅露维亚	70
スチールアックス	ツィンク、ドライメタル、シュテルメタル	攻击 +18	梅露维亚	198
石割りアックス	ゴルトアイゼン、シルヴァタイト	攻击 +30	梅露维亚	539
巨人の刚力アックス	プラティーン	攻击 +48	梅露维亚	858
天地崩坏の斧	ハルモリウム	攻击 +67、素早さ +20	梅露维亚	1545
钢铁の拳	インゴット、ツィンク	攻击 +10、防御 +4	马克	60
シザーハンズ	ツィンク、ドライメタル、シュテルメタル	攻击 +14、防御 +6	马克	176
钢铁切りバサミ	ゴルトアイゼン、シルヴァタイト	攻击 +22、防御 +10	马克	490
ゴッドハンド	プラティーン	攻击 +34、防御 +16	马克	792
シュトロームドリル	ハルモリウム	攻击 +50、防御 +24	马克	1442
マスターのロッド	インゴット、ツィンク	攻击 +20	萝萝娜	70
护りのロッド	ツィンク、ドライメタル、シュテルメタル	攻击 +24、防御 +5	萝萝娜	198
天使の杖	ゴルトアイゼン、シルヴァタイト	攻击 +32	萝萝娜	539
贤き者の杖	プラティーン	MP+30、攻击 +44	萝萝娜	858
7つの星の杖	ハルモリウム	HP+20、攻击 +60、防御 +10、素早さ +10	萝萝娜	1545
流浪の斯特尔克の剑	インゴット、ツィンク	攻击 +15	斯特尔克	60
永远の剑	ツィンク、ドライメタル、シュテルメタル	攻击 +21	斯特尔克	176
ルーンブレード	ゴルトアイゼン、シルヴァタイト	攻击 +33	斯特尔克	490
龙裂きの大剑	プラティーン	攻击 +51	斯特尔克	792
ケーニッヒパイル	ハルモリウム	攻击 +70、素早さ +10	斯特尔克	1442

武器调合（防具）

防具名	必要素材	能力变化	装备者	制作价格
炼金术士の衣装	クロース、モフコット	防御 +2	特特莉	60
普通の服	モフコット、シルケス	防御 +1	特特莉、基诺、马克、萝萝娜	196
旅人の服	シルケス、ポリーウール、ネイロンフェザー	防御 +5	特特莉、基诺、马克、萝萝娜	288
港町の服	ポリーウール、ネイロンフェザー、タンビーシュ	防御 +3	基诺	490
天使のローブ	スケイルクロス	MP+20、防御 +10、素早さ +10	特特莉、基诺、马克、萝萝娜	816
太古の神の衣	ヴェルベティス	HP+20、LP+20、防御 +15、素早さ +5	特特莉、基诺、马克、萝萝娜	1470
冒险者の服	クロース、モフコット	防御 +7	基诺、咪咪、梅露维亚	90
豪华な革铠	モフコット、シルケス	防御 +4	咪咪	196
フェザーチェイン	シルケス、ポリーウール、ネイロンフェザー	防御 +10、素早さ +10	基诺、咪咪、梅露维亚	432
龙织の服	ネイロンフェザー、タンビーシュ	MP+10、防御 +13	基诺、咪咪、梅露维亚	754
守护者の衣装	スケイルクロス	LP+10、攻击 +10、防御 +16	基诺、咪咪、梅露维亚	952
勇敢なる者の锁帷子	ヴェルベティス	HP+20、防御 +16、素早さ +10	基诺、咪咪、梅露维亚	1230
レディスプレート	シルケス、ポリーウール	防御 +5	梅露维亚	288
バトルメイル	ネイロンフェザー、タンビーシュ	防御 +10、素早さ +10	梅露维亚	638
メイデンアーマー	スケイルクロス	攻击 +10、防御 +15	梅露维亚	952
ヴァルキリアスーツ	ヴェルベティス	MP+15、攻击 +5、防御 +20、素早さ +15	梅露维亚	1230
蔷薇の乙女	ポリーウール、ネイロンフェザー、タンビーシュ	攻击 +7、防御 +8	特特莉、咪咪、萝萝娜	539
煌びやかな薄衣	スケイルクロス	防御 +12、素早さ +20	特特莉、咪咪、萝萝娜	1066

防具名	必要素材	能力变化	装备者	制作价格
セイントローブ	ヴェルベティス	LP+30、防御 +18	特特莉、咪咪、萝萝娜	1470
レザーコート	モフコット、シルケス、ポリーウール	防御 +6	马克、斯特尔克	224
ドラグーンケープ	タンビーシュ	LP+10、防御 +15	斯特尔克	1066
メタルジャケット	ネイロンフェザー、タンビーシュ	攻击 +5、防御 +13	斯特尔克	638
太阳のクローク	スケイルクロス	HP+10、MP+10、LP+10、攻击 +10、防御 +20、素早さ +10	特特莉、咪咪、梅露维亚、萝萝娜	1148
ヒロイックマント	ヴェルベティス	防御 +30	基诺、马克、斯特尔克	1575
怪盗のマント	タンビーシュ、ネイロンフェザー	攻击 +5、防御 +12、素早さ +25	基诺、咪咪	816
斗士の装具	ネイロンフェザー、タンビーシュ	HP+20、攻击 +12、防御 +8、素早さ +15	基诺、咪咪、梅露维亚	580
学者のローブ	クロース、モフコット	防御 +3	马克	80
斯特尔克の兵装	モフコット、シルケス、ポリーウール	防御 +10	斯特尔克	308

ロウとティファの杂货店

ロウとティファの杂货店中主要卖的是各种植物素材，三本参考书中记载装饰品与道具的配方，装饰品可以使游戏过程更轻松，建议尽早购买。此处可以登录“药品”、“杂货”、“装饰品”类的道具。



商品名	分类	库存量	价格	质量	品质	等级	特性	效果
怀かしの传统工艺	参考书	1	1000	–	–	–	–	–
干き物の历史	参考书	1	1500	–	–	–	–	–
作れるジュエリー	参考书	1	3000	–	–	–	–	–
クロース	素材	5	200	C	50	10	–	–
土かぶり	素材	10	15	E	30	2	–	–
土かぶり	素材	5	58	B	60	2	劣化速度减・小	–
ハチの巢	素材	10	10	D	40	1	–	–
ハチの巢	素材	3	95	B	60	1	–	–
アイヒェ	素材	10	15	D	40	2	–	–
うに	素材	10	15	C	60	2	–	–
アードラの尾羽	素材	5	82	B	60	3	效果 UP・小	–
ニューズ	素材	10	5	D	40	1	–	–
ニューズ	素材	5	55	C	50	1	少ない敌に中效果	–
云棉花	素材	10	30	D	50	3	–	–
海のくさ	素材	5	130	E	30	8	–	–
ブルーサンド	素材	5	130	E	20	3	–	–
惠みの石	素材	5	100	D	40	4	–	–
やわらかい毛	素材	1	180	D	40	4	防御力 +5	–

サンライズ食堂

店里主要出售回复类道具以及相关素材，其中小麦粉、盐、ハチミツ这些在调合中经常会用到，建议多买一些备用。而デニッシュ和イクセルコース建议自己调合之后再进行贩卖。情热のコンソメ在发生“料理传授・2回目”事件后开始贩卖；デニッシュ在发生“料理传授・3回目”事件后开始贩卖；イクセルコース在发生“料理对决”事件后开始贩卖。这里可以登录“料理”、“デザート”、“调味料”类道具。

商品名	分类	库存量	价格	质量	品质	等级	特性	效果
イクセルプレート	调合	5	760	C	70	30	–	LP 回复・大
情热のコンソメ	调合	10	35	C	60	14	–	LP 回复・小
シャリオミルク	素材	20	35	C	60	3	–	–
小麦	素材	20	15	D	50	3	–	–
药木の根っこ	素材	10	80	D	50	4	–	–
兽のしかばね	素材	10	15	D	40	3	–	–
何かのタマゴ	素材	20	45	D	40	4	–	–
何かのタマゴ	素材	10	121	B	60	4	–	–
何かのタマゴ	素材	1	395	S	80	4	–	–
小麦粉	调合	10	40	C	60	4	–	–
ハチミツ	调合	5	60	C	50	9	–	–
岩盐	素材	20	15	E	30	1	–	–
盐	调合	10	50	D	40	6	–	–
デニッシュ	调合	5	320	C	60	18	–	HP 回复・中
イクセルコース	调合	3	1500	B	100	45	–	LP 回复・超

最果ての村ショップ

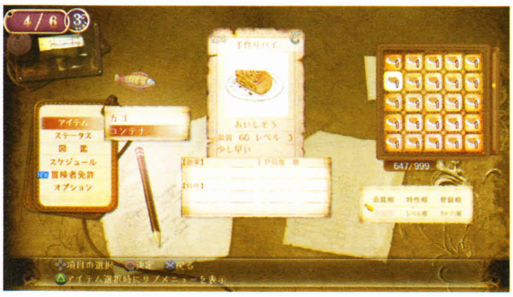
第二次来到最果ての村之后与ピルカ对话2次便可以使用。店里卖的素材都是高品质高等级的，建议全部购买后交给吉姆进行量产。此处无法卖出物品，也无法量贩物品。

商品名	分类	库存量	价格	质量	品质	等级	特性	效果
金羊毛	参考书	1	5000	–	–	–	–	–
天からの呼び声	参考书	1	5000	–	–	–	–	–
树冰石	素材	3	166	S	80	3	劣化速度减・中	–
小麦	素材	3	153	S	80	3	品质 UP・中	–
ヤギのつの	素材	3	225	S	80	5	效果が安定・中	–
兽石	素材	3	230	S	80	4	素人お劝めの	–
やわらかい毛	素材	3	174	S	80	4	魔族特攻	–
マンドラゴラの根	素材	3	203	S	80	1	活きがいい	–
熏木の皮	素材	3	220	S	100	6	いやすい・中	–
ペンデローク	素材	3	246	S	100	7	会心の效果・中	–
グラビ石	素材	3	250	S	100	6	大きな敌に超有效	–
蛇の胃袋	素材	3	268	S	100	6	上级者向け	–
石化トカゲ	素材	3	246	S	100	7	小さな敌に有效	–
龙のつの	素材	1	735	S	100	9	全能力 +10	–

工作室（アトリエ）

本作中工作室共有两个，一个为特特莉的工作室，一个为萝萝娜的工作室，其中萝萝娜的工作室要第一次升级冒险者证书等级后才可以使用。作为玩家的据点，玩家可以在工作室中进行存档、调合。调查炼金釜就可以进行物品调合，最后的成品将会直接放到コンテナ中（道具存放上限为999个）。

コンテナ



名称、质量、特性来缩小道具的选择范围。比起前作更加人性化。初期只能在工作室中使用コンテナ，后期调合出秘密バッグ之后即使在外面也可以存取コンテナ中的道具。此外，本作的道具选择也增加多选的功能，可以不用像前作那样选择一个道具按一次○键，直接按住○键再靠方向键就能使用多选功能。而光标位于第一个道具的时候也可以通过按下○键后按下十字键的左键的方法进行全选。

在主菜单中选择“アイテム”即可选择查看コンテナ或者カゴ，选择コンテナ之后可以筛选道具。在道具列表中可以按下△键来将道具按照“品质”、“特性”、“登录”、“分类”、“レベル”以及“カテゴリ”的顺序进行排序。本作的コンテナ还增加了索引功能，可以指定道具的类型、道具

コンテナ特有的排序机能的项目和解说



项目名	解说
区分	按照素材、使用、调合、武器、防具、饰品、探索、重要这 8 种类型进行选取
カテゴリ	根据道具的调合类型进行选取
アイテム	根据道具名直接进行选取，建议先限制其他的项目之后再进行选取
ランク	按照 S 到 E 的质量类别进行选取
特性	按照道具所具备的特性进行选取

助手吉姆


2 年目 9 月在萝萝娜的工作室中会触发特殊事件，萝萝娜会问特特莉喜欢男孩子还是女孩子，不同的选择将会影响到 1 个月后出现的吉姆的性别。可以在工作板上让吉姆协助特特莉工作，要让吉姆工作需要有吉姆的工作动力源“パイ”，每隔 10 天要吃掉一个“パイ”。每吃 10 个“パイ”之后吉姆的工作效率会提高。在缺乏“パイ”和コンテナ装满的情况下吉姆都会停止工作。因此在让吉姆工作的时候要随时注意“パイ”的剩余量和コンテナ的情况。想让吉姆工作调查工作室内的工作板即可，此时可以选择让吉姆进行调合或者采取道具，不过需要提供一个样本，吉姆会依照这个样本进行复制，后期调合出强力的道具后都可以交给吉姆进行调合。



吉姆工作的效率一览表

吃“パイ”数量	工作时间补正值（注）
0～9	1
10～19	0.9
20～29	0.85
30～39	0.8
40～49	0.75
50～59	0.7
60～69	0.65
70～79	0.6
80～89	0.55
90	0.5

※吉姆工作的时间＝每个道具的工作时间×补正值。

※萝萝娜的工作室中出现ちむちゃんホイホイ后即可使用生命の水来制作新的吉姆，最多可以有 5 个吉姆。生命之水在流程中只能得到 4 个，需要注意的是和伊克塞尔的料理对决中必须取胜才能拿到生命の水。

生命の水的入手方法一览

入手方法	详细条件
从帕梅拉的店中购入	在第一个吉姆诞生之后以 7000 的价格购入
从伊克塞尔处入手	在与伊克塞尔的料理对决中取得胜利后得到
从斯特尔克处入手	斯特尔克的交友值在 50 以上时在萝萝娜的工作室中发生剧情后入手
冒险者证书等级提升后入手	冒险者证书等级到 COBALT 后入手

迷宫探索篇

从艾兰亚村广场或者艾兰德的职人通り进入大陆地图后，选择不同的地点会消耗一定的天数。（详细请参看攻略后面的资料部分）。每次出发前玩家可以与同伴对话选择“仲间にする”让其加入队伍（最多携带两名同伴），一起冒险能提升交友值触发事件。

区域划分

游戏中世界地图被划分为许多个区域，在探索过该区域的所有地点后可以得到一定的冒险者点数，到有些偏远地区消耗的日期会比较多，建议合成旅人の靴之后再去。出海后行动的消耗时间也比较久，建议从最果ての村回来之后先强化船，再去探索其他地点。在世界地图上选择艾兰德或者艾兰亚村都可以回到对应的工作室中。后期合成トラベルゲート之后便可以在野外瞬间回到任意工作室。在世界地图中移动会有一定几率遇敌、发现物品、触发扣除 HP 或 LP 的事件。此外在移动中会少量回复 HP 和 MP，每移动 1 天消耗 1 点 LP。也可以按下 Select 键使用ダイレクトモード模式直接选择目的地，以最短的日期移动。



大地图上的遇敌情况

地域名	出现魔物组合（随机出现一组）	1月～3月	4月～6月	7月～9月	10月～12月
アランヤ周边地域	①青ぷに②绿ぷに、青ぷに③たるリス	10%	15%	20%	25%
大陆海岸线	①ハサミ飞び虫②アードラ③サラマンドラ、绿ぷに	15%	20%	15%	20%
アーランド南方大平原	①マンドラゴラ②绿ぷに③ハサミ飞び虫	20%	25%	10%	15%
アランヤ西部遗迹地带	①耳ぷに、铁なベリス②ウォルフ③近海ペンギン	10%	15%	20%	25%
大陆南西半岛	①金色羊、暴れヤギ②うさぷに③温带ペンギン、箱リス	10%	15%	20%	25%
アーランド周边地域	①绿ぷに②ウォルフ、アードラ③青ぷに、マンドラゴラ	20%	25%	10%	15%
アーランド东の荒野	①サラマンドラ②グリフォン③ロック鸟	20%	25%	10%	15%
アーランド新天地	①悪魔の使い、暴れヤギ②スケアファントム、ゴースト③アポステル	20%	25%	10%	15%
アーランド北东・春秋	①悪魔の使い、暴れヤギ②スケアファントム、ゴースト③アポステル	20%	–	10%	–
アーランド北东・夏冬	①サラマンドラ②グリフォン③ロック鸟	–	25%	–	15%
北方遗迹	①ゴースト、アポステル②ハサミ飞び虫、マンドラゴラ③サラマンドラ、耳ぷに	10%	15%	20%	25%
内海列岛	①トゲ飞び虫、巨大虫②ロック鸟、マンドラゴラ③温带ペンギン	20%	20%	20%	20%
原初の岛	①トゲ飞び虫、温带ペンギン②ロック鸟③ビヒモス	20%	15%	20%	15%
外海诸岛群	①巨大虫②フレスヴェルグ	20%	20%	20%	20%
白银の大地	①寒带ペンギン②ヤクトウォルフ③ラウムリザード、バザルトドラゴン	20%	10%	10%	20%

发生事件数据

※发生事件的概率为 10%（发生时的时间由以下的发生率决定）

地域名	事件 1/ 发生率	事件 2/ 发生率	事件 3/ 发生率	事件 4/ 发生率
アランヤ周边地域	获得 10 金钱 /40%	获得 50 金钱 /20%	发现植物 1/20%	发现矿物 1/20%
大陆海岸线	发现矿物 2/30%	发现苦ミミズ /40%	发现矿物 1/30%	–
アーランド南方大平原	获得 50 金钱 /40%	获得 100 金钱 /10%	发现植物 1/50%	–
アランヤ西部遗迹地带	获得 50 金钱 /40%	获得 100 金钱 /20%	发现イチゴ虫 /20%	LP–5/20%
大陆南西半岛	发现イチゴ虫 /50%	发现プニマタケ /50%	–	–
アーランド周边地域	获得 10 金钱 /40%	获得 50 金钱 /20%	发现植物 1/20%	发现矿物 1/20%
アーランド东の荒野	HP–5/45%	HP–15/25%	发现矿物 1/30%	
アーランド新天地	发现植物 2/20%	LP–15/10%	发现植物 1/20%	发现薰り虫 /50%
アーランド北东	发现植物 1/50%	发现植物 2/50%	–	–
北方遗迹	发现植物 1/50%	发现矿物 1/30%	发现星テントウ /20%	–
内海列岛	HP–5/60%	HP–15/40%	–	–
原初の岛	HP–15/40%	发现贮ミツアリ /20%	发现金のスカラベ /20%	发现琉璃色の羽 /20%
外海诸岛群	HP–5/70%	HP–15/30%	–	–
白银の大地	LP–5/60%	LP–15/20%	发现植物 2/20%	发现矿物 2/20%

发现植物、矿物是入手的道具（三种中的任意两种）

事件名称	入手道具 1	入手道具 2	入手道具 3
发现植物 1	マジックグラス（品质 45）	土かぶり（品质 50）	アイヒェ（品质 55）
发现植物 2	小麦（品质 45）	青い实（品质 50）	赤い实（品质 55）
发现矿石 1	スティム钢石（品质 45）	臭い石（品质 50	フェスト（品质 55）
发现矿石 2	スティム钢石（品质 45）	惠み石（品质 50）	岩盐（品质 55）

采集素材



调查迷宫中标记的地点可以采集到该地点固定出现的几种素材（品质和特性随机），靠近后出现黄色标记的采集点中可以采集到更好的素材。玩家也可以使用荣养剂等道具来提升素材的品质和特性。

障碍物



在场景中探索时同样会遇到一些拦路的岩石，可以使用“爆弹”类的物品破坏（需要有一定的效果值，由于本作中没有直接显示出道具的效果值，因此推荐直接使用メガフラム），成功破坏岩石后也可以得到一些素材。

日印



部分迷宫中能找到带有特征的物品，只要靠近就可以发现，可以得到冒险者点数。

建筑物、阶梯

调查忘れたれた村中的建筑物可以进入内部，里面有素材可以采取。通过调查リヒタインツェーレン中的阶梯可以到不同的楼层进行冒险。



在采集地经过的时间

在采集地中进行素材采取或战斗都会经过一定的时间，时间的经过由画面中的时间条来表示。一日的时间条被分为 10 格，10 格都消耗完之后日期经过一天。采取时需要消耗 5 格时间，一场战斗需要消耗 2 格时间（0 回合结束战斗则消耗 1 格时间）。在中期调合出倍速手袋后采取素材所消耗的时间减少到 3 格。

战斗指南篇

迷宫中的敌人全部可见，玩家可以看好时机，操作特特莉靠近它们并按□键攻击便可以“先制攻击”的状态进入战斗。游戏的战斗比前作增加了一个行动条，角色会按照行动条上的顺序行动。和前作一样，强力的攻击性道具在本作中起到的作用也是很大的，合理利用道具可以降低战斗的难度。另外，和系列的其他作品一样，如果玩家在外面不幸被敌人全灭并不会 GAME OVER，而是会强制返回工作室（需要消耗返回工作室的天数）。

战斗画面解说



①行动条　②人物状态　③支援条　④必杀条　⑤支援提示

行动条

行动条显示战斗中玩家和敌人行动顺序，角色行动过后将自动移动到行动表的最后一位。其中每当轮到特特莉行动回合数便会加 1。

属性

和前作相同，本作的属性也有五种，即物理、炎、水、风、土五种。这些属性都集中在装备和攻击道具上。魔物通常对某些特定的属性具有耐性，同时也有特定的弱点属性，利用弱点的属性攻击可以使战斗更加轻松。

异常状态

魔物使用的技能有一定的概率造成我方的异常状态。异常状态在使用具有回复效果的道具、经过一定回合以及战斗结束之后会自然回复。同样的，玩家也可以通过具有对应异常状态的武器或攻击道具攻击敌人，使敌人进入异常状态。六种异常状态如下所示：

异常状态的种类

符号	异常状态	内容
	毒	回复之前每轮到该角色行动时受到持续的 HP 伤害
	麻痹	麻痹之后攻击、防御、素早さ降低
	睡眠	回复之前不可行动。受到伤害时也能回复
	诅咒	由道具、技能等进行的 HP 回复和能力上升的效果降低
	黑暗	攻击和技能的命中率下降，不影响特特莉和萝萝娜使用道具的命中率
	三重苦	同时中了毒、麻痹和诅咒三种异常状态

技能

在战斗中选择“スキル”可以使用角色的固有技能进行攻击（大部分随角色的等级提升逐渐领悟，个别需要通过触发事件才能学会）。技能攻击通常能够带来比一般攻击高的输出，而利用范围攻击型的技能可以快速的累积必杀槽，从而使出强力的必杀技。



各个角色的技能一览

特特莉

技能名	种类	习得等级	消耗 MP	效果
危险察知	常时	10	0	战斗中被魔物顶上的概率减少 20%
不屈の斗志	常时	20	0	受到能导致战斗不能的攻击时有 20% 的概率剩余 1 的 HP
チュプリケイト	通常	30	40	复制カゴ中的道具使用，效果减少 50%

基诺

技能名	种类	习得等级	消耗 MP	效果
オレ流必杀の一击	通常	10	10	给予敌单体物理攻击
オレ型クリティカル	通常	20	26	对敌单体的攻击必然发生会心一击的物理攻击
オレ式アインツエル	必杀	30	0	对敌单体高命中率的强力物理攻击
ヒーロー症候群	常时	15	0	与凶恶怪战斗时能力提升 20%
幸运	常时	25	0	战斗结束后素材道具的掉落率提升 25%
スペシャルアシスト	支援	–	–	特特莉给予敌人异常状态时发动，对敌单体物理攻击

梅露维亚

技能名	种类	习得等级	消耗 MP	效果
アクスストライク	通常	10	10	给予敌单体物理伤害，降低对方防御力
ワールウィンド	通常	20	18	大范围（5×5）的物理攻击
ガチンコメイテン	必杀	30	0	对敌单体高命中率的强力物理攻击
丈夫な身体	常时	15	0	所有的伤害减轻 10%
怪力	常时	25	0	产生会心一击的概率提升 25%
スペシャルアシスト	支援	–	–	特特莉的 HP 在 50% 以下被攻击时发动，强力的防护

咪咪

技能名	种类	习得等级	消耗 MP	效果
プリッツシュトース	通常	10	15	对纵列的魔物进行物理攻击
ヘンメルウォルツ	通常	20	24	对敌单体的物理攻击
アインツエルカンプ	必杀	30	0	对敌单体高命中率的强力物理攻击
反射神经	常时	15	0	回避率上升 15%
名家の夸り	常时	25	0	受到异常状态的概率减少 15%
スペシャルアシスト	支援	–	–	特特莉攻击产生会心一击时可以发动，对敌单体进行物理攻击

马克

技能名	种类	习得等级	消耗 MP	效果
コントロール・AA	通常	10	12	给予敌单体物理伤害
コントロール・CC	通常	20	24	使敌单体睡眠，降低攻击力
轰！マックベリオン	必杀	30	0	对敌单体高命中率的强力物理攻击
分析	常时	15	0	回避率上升 15%
正确无比	常时	25	0	攻击命中率增加 25%
スペシャルアシスト	支援	–	–	特特莉逃跑失败时发动，成功逃跑

萝萝娜

技能名	种类	习得等级	消耗 MP	效果
フラム投げ	通常	–	–	使用フラム攻击，小范围（3×3）的火属性攻击
パイ作り	通常	10	10	使用カゴ中的素材道具调合派，给予角色回复。效果由素材道具决定
エンゼルフルハート	通常	20	40	对全体敌人的物理攻击
ぶちおしおき	必杀	30	0	对敌单体高命中率的强力物理攻击
天然	常时	15	0	受到异常状态的概率下降 30%
ピンチに强い	常时	25	0	萝萝娜 HP 在 25% 一下时回避率与战斗不能的回避率提升 33%
スペシャルアシスト	支援	–	–	特特莉被攻击后 HP 剩余 50% 以下时发动，HP 回复且防御力增强

斯特尔克

技能名	种类	习得等级	消耗 MP	效果
ソードブリッツ	通常	10	17	对敌全体雷属性攻击
ジャッジエンド	通常	20	24	对敌单体物理攻击
リヒトシュナイデン	必杀	30	0	对敌单体高命中率的强力物理攻击
苦劳人	常时	15	0	全支援效果略微上升
内なる炎	常时	25	0	与 LV 高的魔物战斗时能力提升 10%
スペシャルアシスト	支援	–	–	战斗不能时候被特特莉救起之后发动，自己的攻击力和防御力增加

必杀技

当必杀槽达到最大时便可以使用，通常只有在对付强力敌人时才有机会使用。虽然使用必杀技后必杀槽会清空，但它可以给予敌人巨大伤害。必杀槽在角色攻击敌人和特特莉被攻击时会增加（攻击敌人出现会心一击时增加的量为平时的 1.5 倍）。

支援系统



战斗中随着角色的攻击会累积人物状态下方的支援槽，当支援槽积累到一大格便可以使用支援攻击或支援防御。本作中需要满足特定条件才会进行支援，根据角色不同所指定的条件也各不相同，具体的发动条件请参考角色技能中的支援技能。而发动支援防御就比较简单了，在敌人攻击特特莉的时候可以使用支援防御让同伴代替特特莉承受一次攻击。

战利品



战斗后除了经验值和金钱的奖励，敌人往往还会掉落持有的素材，移动光标选择他们后，按□键就可以直接放入玩家的"カゴ"中。中期调合出"秘密のバッグ"之后可以在非战斗界面将"カゴ"中的东西装入コンテナ中，能有效避免每次探索时由于道具栏空位不足而出现无法再收集素材的尴尬情况。

调合技巧篇

调合系统和前作没有多大差别，同样需要玩家通过参考书学会配方后才能进行，由于不同素材有着不同的"品质"、"特性"、"消耗等级"以及"质量"，因此每次调合出来的同一种道具其性能也会存在较大的差异。在调合高级道具的时候需要考虑的细节比前作更多。调合不同的物品会消耗不同的天数，而成功率主要受特特莉的"炼金等级"（通过成功调合物品所获得的炼金经验值进行成长）和当前 MP 的影响，如果调合比自身"炼金等级"高的物品或 MP 不足都会使成功率大幅下降。

品质与效果

游戏中道具的品质被分为几个等级，道具的效果与所选材料的品质有关，其中极少数的道具效果需要利用到品质相对较低的道具，例如要调合出带有"道具效果增加"这个主效果的"エーテルインキ"，就需要利用品质 70 以下的"魔法の绘の具"，如果选择品质高于 70 的该道具则主效果会变为物理攻击效果增加。因此在调合时需要根据需求来选择不同品质的材料。

消耗等级（コストレベル）

消耗等级是一个影响道具特性的关键要素，道具能继承的特性由消耗等级的值所决定。消耗等级是根据道具等级的平均值计算出来的，在这个范围内最多可以继承 5 个特性。如果想让道具拥有好的特性，光靠带特性的材料是不够的，还需要准备高等级的材料才行。推荐调和出高等级的道具后再将其作为调和的材料使用，这样就能方便的制作出消耗等级高的道具。



质量

质量是表示道具综合价值的一个值，分为 S、A、B、C、D、E 六个等级。素材的质量在采取时已经固定，不过在采取之前可以使用营养剂来提升素材的等级、品质和特性。调合道具的质量受到材料的品质和特性的影响，调合时应当选择品质、特性以及等级较高的材料。

主效果



主效果体现在调合道具上，它根据使用材料的品质、道具的类型值和特性决定。其中材料固定的效果值由道具品质和特性决定，材料为调合类时则由道具的类型值和特性决定。调合后的主效果在选择材料时会表示在画面的右下角。

特性

类似于其他游戏中的"附加能力"，在调合阶段玩家可以从画面左下角了解成品会出现的特性（特性会根据消耗等级从低到高排列），玩家可以选择最多五种在道具等级以内的特性。

全特性列表

特性名	等级	继承						价格修正	特性详细
		攻	回	装	他	武	防	(%)	
カッコイイ	2	○	○	×	○	×	×	10	品质上升 5。
一味违う	4	○	○	×	○	×	×	20	品质上升 10。
とっておきの	7	○	○	×	○	×	×	30	品质上升 20。
カワイイ	1	○	○	×	○	×	×	10	品质上升 5。
キモカワイイ	3	○	○	×	○	×	×	20	品质上升 10。
ラブリー	6	○	○	×	○	×	×	30	品质上升 20。
いい香り	2	○	○	×	○	×	×	10	调合的成功率提升 5%。
とてもいい香り	4	○	○	×	○	×	×	20	调合的成功率提升 10%。
フローラルな香り	7	○	○	×	○	×	×	30	调合的成功率提升 20%。
クサイ	1	○	○	×	○	×	×	–5	劣化速度减慢 10%。
とてもクサイ	3	○	○	×	○	×	×	–10	劣化速度减慢 20%。
ハエも逃げ出す	6	○	○	×	○	×	×	–15	劣化速度减慢 30%。
大きい	2	○	○	×	○	×	×	10	品质上升 5%。
おばけサイズ	4	○	○	×	○	×	×	20	品质上升 10%。
世纪末规模の	7	○	○	×	○	×	×	30	品质上升 20%。
小さい	1	○	○	×	○	×	×	–5	调合的成功率上升 5%，品质下降 5%。
アリさん专用	3	○	○	×	○	×	×	–10	调合的成功率上升 10%，品质下降 10%。
见えない大きさ	6	○	○	×	○	×	×	–15	调合的成功率上升 10%，品质下降 20%。
重い	2	○	○	×	○	×	×	10	品质上升 5%。
ずっしりした	4	○	○	×	○	×	×	20	品质上升 10%。
ガチムチな重さ	7	○	○	×	○	×	×	30	品质上升 20%。
轻い	1	○	○	×	○	×	×	–5	调合的成功率上升 5%，品质下降 5%。
惊く轻さ	3	○	○	×	○	×	×	–10	调合的成功率上升 10%，品质下降 10%。
スカスカな轻さ	6	○	○	×	○	×	×	–15	调合的成功率上升 20，品质下降 20%。
元气が出る形	2	○	○	×	○	×	×	10	少量提升出现良好效果的概率。
星型の	5	○	○	×	○	×	×	20	少量提升出现良好效果的概率。
完璧なフォルム	7	○	○	×	○	×	×	30	少量提升出现良好效果的概率。
ヘンな形	1	○	○	×	○	×	×	–5	调合的成功率上升 5%，品质下降 5%。
とんがった形	4	○	○	×	○	×	×	–10	调合的成功率上升 10%，品质下降 10%。
レアな形	6	○	○	×	○	×	×	–15	调合的成功率上升 20，品质下降 20%。
价格アップ・小	2	○	○	×	○	×	×	25	从店里买进的价格上升 25%。
价格アップ・中	5	○	○	×	○	×	×	50	从店里买进的价格上升 50%。
价格アップ・大	7	○	○	×	○	×	×	100	从店里买进的价格上升 100%。
价格ダウン・小	1	○	○	×	○	×	×	–10	从店里买进的价格下降 10%。
价格ダウン・中	4	○	○	×	○	×	×	–20	从店里买进的价格下降 20%。
价格ダウン・大	6	○	○	×	○	×	×	–30	从店里买进的价格下降 30%。
劣化速度减・小	1	○	○	×	○	×	×	5	品质的劣化速度降低 25%。
劣化速度减・中	4	○	○	×	○	×	×	10	品质的劣化速度降低 50%。
劣化速度减・大	6	○	○	×	○	×	×	20	品质的劣化速度降低 75%。
劣化速度增・小	2	○	○	×	○	×	×	–5	品质的劣化速度上升 25%。
劣化速度增・中	5	○	○	×	○	×	×	–10	品质的劣化速度上升 50%。

特性名	等级	继承						价格修正	特性详细
		攻	回	装	他	武	防	(%)	
劣化速度増・大	7	○	○	×	○	×	×	–15	品质的劣化速度上升 75%。
品质アップ・小	1	○	○	○	○	○	○	5	道具的品质提升 20%。
品质アップ・中	4	○	○	○	○	○	○	10	道具的品质提升 30%。
品质アップ・大	6	○	○	○	○	○	○	20	道具的品质提升 50%。
品质ダウン・小	2	○	○	○	○	○	○	–5	道具的品质降低 10%。
品质ダウン・中	5	○	○	○	○	○	○	–10	道具的品质降低 20%。
品质ダウン・大	7	○	○	○	○	○	○	–15	道具的品质降低 30%。
效果アップ・小	1	○	○	×	○	×	×	5	道具的效果上升 10%。
效果アップ・中	4	○	○	×	○	×	×	10	道具的效果上升 20%。
效果アップ・大	8	○	○	×	○	×	×	20	道具的效果上升 30%。
效果ダウン・小	2	○	○	×	○	×	×	–5	道具的效果降低 10%。
效果ダウン・中	5	○	○	×	○	×	×	–10	道具的效果降低 20%。
效果ダウン・大	6	○	○	×	○	×	×	–20	道具的效果降低 30%。
会心の効果・小	3	○	○	×	○	×	×	5	发生会心一击的概率增加 25%。
会心の効果・中	5	○	○	×	○	×	×	10	发生会心一击的概率增加 35%。
会心の効果・大	8	○	○	×	○	×	×	20	发生会心一击的概率增加 50%。
效果が安定・小	3	○	○	×	○	×	×	5	道具的随机变数的幅度减小 30%。
效果が安定・中	5	○	○	×	○	×	×	10	道具的随机变数的幅度减小 50%。
效果が安定・大	8	○	○	×	○	×	×	20	道具的随机变数的幅度减小 70%。
判定を扩大・小	3	○	○	○	○	×	×	5	概率判定类的效果的随机变数幅度上升 10%。
判定を扩大・中	5	○	○	○	○	×	×	10	概率判定类的效果的随机变数幅度上升 20%。
判定を扩大・大	8	○	○	○	○	×	×	20	概率判定类的效果的随机变数幅度上升 40%。
扱いやすい・小	3	○	○	○	○	×	×	5	调合的成功率上升 10%、品质下降 5%。
扱いやすい・中	6	○	○	○	○	×	×	10	调合的成功率上升 25%、品质下降 10%。
扱いやすい・大	8	○	○	○	○	×	×	20	调合的成功率上升 35%、品质下降 15%。
扱いにくい・小	1	○	○	○	○	×	×	–5	价格下降 5%。
扱いにくい・中	4	○	○	○	○	×	×	–10	价格下降 10%。
扱いにくい・大	7	○	○	○	○	×	×	–15	价格下降 15%。
生きている	5	×	○	×	○	×	×	10	战斗中特特莉的 HP 在 20% 以下时会自动使用带有此特性的道具。
活きがいい	8	×	○	×	○	×	×	25	战斗中特特莉的 HP 在 50% 以下时会自动使用带有此特性的道具。
やる气マンマン	10	×	○	×	○	×	×	10	战斗中特特莉的 HP 在 50% 以下时会自动使用带有此特性的道具。
上级者向けの	8	○	○	×	○	×	×	25	调合的成功率降低 30%，劣化速度变为 0。
玄人好みの	9	○	○	×	○	×	×	50	调合的成功率降低 50%，品质大幅度上升。
プロ御用达	10	○	○	×	○	×	×	100	调合的成功率降低 75%、使用回数增加 3
素人お劝めの	8	○	○	×	○	×	×	25	调合的成功率上升 10%，劣化速度变为 0
初心者でも大丈夫	9	○	○	×	○	×	×	50	调合的成功率上升 50%，品质大幅度上升。
子供でも扱える	10	○	○	×	○	×	×	100	调合的成功率上升 75%，使用回数增加 1。
使用回数＋1	6	○	○	×	○	×	×	25	道具的使用回数增加 1，对消耗品质的道具没有效果。
使用回数＋2	10	○	○	×	○	×	×	50	道具的使用回数增加 1，对消耗品质的道具没有效果。
HP+10	3	×	×	×	○	×	○	5	最大 HP 上升 10。
HP+20	6	×	×	×	○	×	○	10	最大 HP 上升 20。
HP+30	10	×	×	×	○	×	○	20	最大 HP 上升 30。
MP+10	2	×	×	×	○	×	○	5	最大 MP 上升 10。
MP+20	5	×	×	×	○	×	○	10	最大 MP 上升 20。
MP+30	9	×	×	×	○	×	○	20	最大 MP 上升 30。
LP+10	1	×	×	×	○	×	○	5	最大 LP 上升 10。
LP+20	4	×	×	×	○	×	○	10	最大 LP 上升 20。
LP+30	8	×	×	×	○	×	○	20	最大 LP 上升 30。
攻击力 +3	3	×	×	×	○	○	×	5	攻击力上升 3。
攻击力 +5	6	×	×	×	○	○	×	10	攻击力上升 5。
攻击力 +10	10	×	×	×	○	○	×	20	攻击力上升 10。
防御力 +3	2	×	×	×	○	×	○	5	防御力上升 3。
防御力 +5	5	×	×	×	○	×	○	10	防御力上升 5。
防御力 +10	9	×	×	×	○	×	○	20	防御力上升 10。
速度 +3	1	×	×	×	○	×	×	5	素早さ上升 3。
速度 +5	4	×	×	×	○	×	×	10	素早さ上升 5。
速度 +10	8	×	×	×	○	×	×	20	素早さ上升 10。
消费 MP10% 减	2	×	×	○	○	×	×	5	技能所消费的 MP 减少 10%。
消费 MP20% 减	5	×	×	○	○	×	×	10	技能所消费的 MP 减少 20%。
消费 MP30% 减	9	×	×	○	○	×	×	20	技能所消费的 MP 减少 30%。
技威力 10% 增	3	×	×	○	○	×	×	5	技能的威力上升 10%。
技威力 20% 增	6	×	×	○	○	×	×	10	技能的威力上升 20%。
技威力 30% 增	10	×	×	○	○	×	×	20	技能的威力上升 30%。
炎属性付与	7	×	×	×	○	○	×	15	在通常攻击上追加炎属性的伤害。
冰属性付与	7	×	×	×	○	○	×	15	在通常攻击上追加冰属性的伤害。
土属性付与	8	×	×	×	○	○	×	15	在通常攻击上追加土属性的伤害。
雷属性付与	8	×	×	×	○	○	×	15	在通常攻击上追加雷属性的伤害。
ぷにぷに特攻	2	×	×	○	○	○	×	10	对ぷにぷに系的魔物攻击必然产生会心一击。
动物特攻	5	×	×	○	○	○	×	10	对狼、鸟系的魔物攻击必然产生会心一击。
ドラゴン特攻	10	×	×	○	○	○	×	10	对ドラゴン系的魔物攻击必然产生会心一击。
魔兽特攻	6	×	×	○	○	○	×	10	对ドナーン、グリフォン系的魔物攻击必然产生会心一击。
幽灵特攻	4	×	×	○	○	○	×	10	对ゴースト系的魔物攻击必然产生会心一击。
魔族特攻	9	×	×	○	○	○	×	10	对デーモン、アポステル系的魔物攻击必然产生会心一击。
毒を与える	3	×	×	×	○	○	×	10	给予敌人伤害时有一定概率造成毒状态。
眠りを与える	5	×	×	×	○	○	×	10	给予敌人伤害时有一定概率造成睡眠状态。
咒いを与える	7	×	×	×	○	○	×	10	给予敌人伤害时有一定概率造成诅咒状态。
暗暗を与える	9	×	×	×	○	○	×	10	给予敌人伤害时有一定概率造成黑暗状态。
麻痹を与える	10	×	×	×	○	○	×	10	给予敌人伤害时有一定概率造成麻痹状态。
全能力 +3	6	×	×	○	○	×	×	10	HP、MP、LP、攻击力、防御力、素早さ上升 3。
全能力 +5	8	○	○	○	○	×	×	25	HP、MP、LP、攻击力、防御力、素早さ上升 5。
全能力 +10	10	○	○	○	○	×	×	50	HP、MP、LP、攻击力、防御力、素早さ上升 5。
ダメージ还元・小	3	○	○	×	○	○	×	10	回复通常攻击所造成的伤害的 5% 的 HP。
ダメージ还元・中	6	○	○	×	○	○	×	25	回复通常攻击所造成的伤害的 10% 的 HP。
ダメージ还元・大	9	○	○	×	○	○	×	50	回复通常攻击所造成的伤害的 15% 的 HP。
炎ダメージ微减	3	○	○	×	○	×	○	15	减轻 15% 炎属性的伤害。
炎ダメージ轻减	9	○	○	×	○	×	○	25	减轻 25% 炎属性的伤害。
冰ダメージ微减	4	○	○	×	○	×	○	15	减轻 15% 冰属性的伤害。
冰ダメージ轻减	9	○	○	×	○	×	○	25	减轻 25% 冰属性的伤害。
土ダメージ微减	5	○	○	×	○	×	○	15	减轻 15% 土属性的伤害。
土ダメージ轻减	10	○	○	×	○	×	○	25	减轻 25% 土属性的伤害。
雷ダメージ微减	5	○	○	×	○	×	○	15	减轻 15% 雷属性的伤害。
雷ダメージ轻减	10	○	○	×	○	×	○	25	减轻 25% 雷属性的伤害。
ランクで强化・小	3	○	○	×	○	×	×	5	道具的威力上升道具的质量 ×5%。
ランクで强化・中	6	○	○	×	○	×	×	10	道具的威力上升道具的质量 ×10%。
ランクで强化・大	9	○	○	×	○	×	×	20	道具的威力上升道具的质量 ×15%。
特性で强化・小	4	○	○	×	○	×	×	5	道具的威力上升，上升量为道具的等级总数 ×5%。
特性で强化・中	7	○	○	×	○	×	×	10	道具的威力上升，上升量为道具的等级总数 ×10%。
特性で强化・大	10	○	○	×	○	×	×	20	道具的威力上升，上升量为对应的特性等级总数 ×15%。
多い敌に效果	4	○	○	×	○	×	×	5	威力上升，上升量为效果范围中的敌人数量 ×5%。
多い敌に中效果	7	○	○	×	○	×	×	10	威力上升，上升量为效果范围中的敌人数量 ×10%。
多い敌に大效果	10	○	○	×	○	×	×	20	威力上升，上升量为效果范围中的敌人数量 ×15%。
少ない敌に效果	3	○	○	×	○	×	×	5	威力上升，上升量为 20%÷ 效果范围内的敌人数量。
少ない敌に中效果	6	○	○	×	○	×	×	10	威力上升，上升量为 40%÷ 效果范围内的敌人数量。
少ない敌に大效果	9	○	○	×	○	×	×	20	威力上升，上升量为 60%÷ 效果范围内的敌人数量。
最后の一击・小	5	○	○	×	○	×	×	10	使用回数剩下 1 回的时候威力上升 25%。
最后の一击・大	10	○	○	×	○	×	×	20	使用回数剩下 1 回的时候威力上升 50%。
大きな敌に有效	4	○	×	×	○	×	×	10	对大敌人，道具的威力上升。上升值为魔物的体型（注）×5%。
大きな敌に超有效	9	○	×	×	○	×	×	20	对大敌人，道具的威力上升。上升值为魔物的体型 ×10%。
小さな敌に有效	4	○	×	×	○	×	×	10	对小敌人，道具的威力上升。上升量为 30%÷ 魔物的体型。
小さな敌に超有效	9	○	×	×	○	×	×	20	对小敌人，道具的威力上升。上升量为 60%÷ 魔物的体型。
弹けるトゲ	0	○	×	×	×	×	×	0	ニューズ的尖刺。追加少量的物理攻击。
燃える气体	0	○	×	×	×	×	×	0	燃える土中含有的气体。追加炎属性伤害。
滴る毒液	0	○	×	×	×	×	×	0	从蛇の毒袋抽出的毒液。一定概率使敌人中毒。
魂を吸い取る	0	○	×	×	×	×	×	0	ペンデローク中包含的不可思议的力量，追加吸收对象的一部分能力。
诱爆する	0	○	×	×	×	×	×	0	湖底の溜まり所具有的遭受冲击即产生爆炸的性质，追加强力的炎属性攻击。
力を夺う	0	○	×	×	×	×	×	0	黑の魔石所具有的吸收能量的性质，降低敌人的攻击力，自己的攻击力在一段时间内提升。
溶解させる	0	○	×	×	×	×	×	0	タールの实所具有的利用酸性将物质溶解的性质，使防御力降低。
络みつく	0	○	×	×	×	×	×	0	锁ゲモの巢的效能，追加降低速度的效果。
锐い切れ味	0	○	×	×	×	×	×	0	剑先アロエ的刺的效果，给予敌人物理攻击伤害。
纯粋なる力	0	○	×	×	×	×	×	0	世界灵魂中隐藏的能力，给予敌人较大的物理攻击伤害。
重量感ある	0	×	×	○	○	○	○	0	钢铁矿的特性，提升装备的攻击力，降低装备者的行动速度。
丈夫な	0	×	×	○	○	○	○	0	アードラの尾羽的特性，装备的防御力少许上升。
轻量化された	0	×	×	○	○	○	○	0	蒸留石的特性，提升装备者的行动速度。
炎の力	0	×	×	○	○	○	○	0	阳晶石中隐藏的能力，在装备上追加炎属性的攻击和对炎属性的耐性。
冷气の力	0	×	×	○	○	○	○	0	树冰石中隐藏的能力，在装备上追加冰属性的攻击和对冰属性的耐性。
雷の力	0	×	×	○	○	○	○	0	震える结晶中隐藏的能力，在装备上追加雷属性的攻击和对雷属性的耐性。
大地の力	0	×	×	○	○	○	○	0	グラビ石中隐藏的能力，在装备上追加土属性的攻击和对土属性的耐性。
圣なる力	0	×	×	○	○	○	○	0	ウィスプストーン所特有的能力，附带在装备上增加对战斗不能效果的耐性，所受到的伤害减轻。
愈しの力	0	×	×	○	○	○	○	0	龙のウロコ所隐藏的能力。附带在装备上可以自动回复 HP，增加对毒效果的耐性。
暗の力	0	×	×	○	○	○	○	0	发生会心一击的概率增加，行动时受到伤害。
伤に效く	0	×	○	×	×	×	×	0	マンドラゴラの根的功效，HP 略微回复。
全ての伤を愈す	0	×	○	×	×	×	×	0	月光花の花瓣所特有的效果，HP 大幅度回复。
气付け效果	0	×	○	×	×	×	×	0	ベヒモスの心脏所有的药效，回复战斗不能的状态，回复少量 HP。
生命の源	0	×	○	×	×	×	×	0	惠みの石的主要成分。LP 少许回复。
パワーみなぎる	0	×	○	×	×	×	×	0	タツノオトシゴ的强壮效果，战斗中一段时间内攻击力提升。
石化した肉	0	×	○	×	×	×	×	0	石化トカゲ的肉，战斗中一段时间内防御力提升。
再生エキス	0	×	○	×	×	×	×	0	拥有强大生命力的奇想天外的提取物，战斗中轮到该角色行动时 HP 少许回复。
安らぎを与える	0	×	○	×	×	×	×	0	クラリタケの胞子的粉。回复睡眠状态，回复少量 MP。
万病に效く	0	×	○	×	×	×	×	0	贤者のハーブ所特有的药效，回复所有的异常状态。
愈しのエキス	0	×	○	×	×	×	×	0	森の　所包含的特性，回复战斗不能状态。

注：魔物的体型为敌人所占的方格数。

※ランクで强化这个特性存在 BUG，无法发挥出效果。

道具的极意

本作中特特莉的能力比较低，因此各种攻击、回复道具在战斗中往往能起到决定性的作用。以下将介绍一些战斗中常用到的道具。

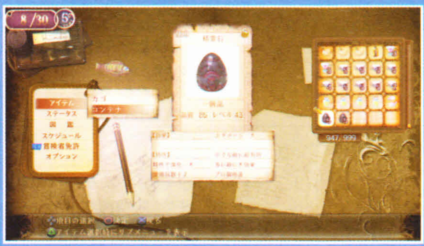
エリキシル剤



作为后期挑战凶恶怪最常用的回复药，对其回复的效果有着很严格的要求，笔者建议调合出带有HP回复・超、HP持续回复・大、MP回复・超这三种主效果。在特性的选择上，最好带有特性で强化・大、万病に効く、癒しのエキス、效果アップ・大和活きがいい，其中万病に効く可以回复玩家的所有异常状态，癒しのエキス可以回复战斗不能状态，活きがいい可以在玩家HP剩下50%以下时自动使用，可以省下回复的回合。调合材料中，“エリキシル”建议选择龙のつの，相对比较容易得到。ネクタル推荐使用森の雫作为材料，可以带上癒しのエキス的特性，若品质不到91可以放置一段时间，等到品质91之后再进行调合。贤者のハーブ建议使用低品质的，这样能使调合出来的エリキシル剤带有回复MP的效果。“药の材料”则选择带有活きがいい的素材。

精灵石

土属性大范围杀伤性道具，后期在黄昏の御座练级时利用它可以很轻松的打倒敌人。笔者建议调合出带有特性で强化・大、多い敌に大效果、小さな敌に超有效、会心の效果・大、ブロ御用达或者使用回数+2的特性。其中ブロ御用达会降低75%的调合成功率，在炼金术等级不足时则不要使用，附带上特性で强化・大、多い敌に大效果、小さな敌に超有效这三个特性可以使成品秒杀黄昏の御座的敌人。调合材料中，世界灵魂可以使用エビルフェイス掉落的，“神秘の力”选择带有以上特性的“神秘のアンク”，最后再用中和剂补上缺少的特性。若同时选上ブロ御用达和使用回数+2所增加的使用回数也只有3。



时空の卵

可以在一回合内多次行动的便利道具，在后期与凶恶怪战斗中必不可少。笔者建议调合的材料中“神秘の力”选择魔法の绘の具，带上特性で强化・大、效果アップ・大、少ない敌に大效果这三种特性，这样做出来的时空の卵能够使玩家在一回合中行动4次。グラビ石和何かのタマゴ只要选择品质高的即可。若使用神秘のアンク作为“神秘の力”则必须加上多い敌に效果、品质アップ・中这两个特性，这样才能保证做出4次行动的时空の卵。由于使用时空の卵会消耗大量的MP，因此在使用之后需要做好MP的回复工作。



N/A

火属性单体伤害的炸弹，是后期对付凶恶怪必不可少的攻击道具。笔者建议加入特性で强化・大、少ない敌に大效果、大きな敌に超有效、会心の效果・大以及效果アップ・大的特性。后期的凶恶怪大多是大体积的，且N/A是单体伤害的道具，因此少ない敌に大效果、大きな敌に超有效可以大大增强效果。要使得N/A的伤害最大，其原材料的メガフラム的品质一定要高，建议调合的时候加上品质アップ・大的特性来保证品质。上面列出的特性都通过中和剂加入，因此在调合メガフラム的时候一次性调合2到3个，这样可以带上多种特性。调合两次之后再将两次的成品各选一个调合N/A。最终合成N/A时“火药”类的材料建议使用タール液或者虹の精油来提高消耗等级。



エーテルインキ

可以增加攻击道具效果的道具，笔者建议选择特性で强化・大、效果アップ・大、少ない敌に大效果、大きな敌に超有效和品质アップ・大的特性。特别需要注意的是所使用魔法の绘の具的品质不能超过70，否则其主效果会转变为增加物理攻击效果。エーテルインキ主要用于对付凶恶怪，在使用N/A攻击敌人之前先使用一个エーテルインキ可以使攻击效果得到显著提高。





装备的极意

除了优先考虑提升基础能力和技能威力的特性外，由于游戏中所有的技能发动都需要消耗MP，在装备上附加“消费MP30%减”也十分重要。另外对于武器而言，附加“属性付与”的特性都会在普通伤害数值的基础上追加属性伤害，能够提升战斗效率。

事先准备的调合物品

1. 带有圣なる力的ハチミツ，从中和剂中加入这个特性。

2. 带有属性伤害减轻特性的ミリオンナイト。

3. 带有癒しの力、圣なる力、全能力+10的高品质祝福のコイン，建议一次调合多个。需要用到アーランド石晶、研磨剂、ゼッテル和高品质的龙のうろこ，其中アーランド石晶可以带上圣なる力的特性，ゼッテル带上全能力+10的特性，龙のうろこ最好带上属性伤害减轻的特性。

ハルモリウム

建议ハルモリウム带有以下几种特性：愈しの力、圣なる力、ダメージ还元・大、攻击力＋10和ドラゴン特攻（后期有一只强力的大海龙）。利用上面的祝福のコイン以及带有另外三种特性的素材进行调合。



ヴェルベティス

推荐ヴェルベティス带有以下特性：愈しの力、圣なる力、炎ダメージ轻减、冰ダメージ轻减、雷ダメージ轻减。使用上面的ハチミツ和ミリオンナイト、龙のうろこ和带有炎ダメージ轻减、冰ダメージ轻减、雷ダメージ轻减的素材同时合成两个以上（需要同时使用ハチミツ和ミリオンナイト）。



实影の腕轮

笔者建议实影の指轮带有以下特性：愈しの力、圣なる力、大地の力、全能力＋10、技威力20%增。先用上面的祝福のコイン做成インゴット，再与有全能力＋10、技威力20%增特性（消耗等级不够，无法使用技威力30%增的特性）的グラビ石合成。制作出来的实影の腕轮搭配前面的金属和布所制成的装备中愈しの力特性可以使行动时回复的HP多于其HP减少的量，装备后一回合中还可以有二次行动。



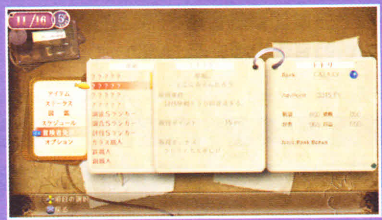
ミシカルリング

推荐ミシカルリング带有以下特性：圣なる力、愈しの力、全能力＋10、技威力强化30%增、消费MP30%减。带有全能力＋10、技威力强化30%增、消费MP30%减这三个特性的森の雫和暗の雫可以通过刷水刷出，精灵石用上面的祝福のコイン和高品质的世界灵魂、中和剂调合出。配合以上金属和布所制成的装备，每个回合能回复比较多的HP，并且能够吸收部分伤害转变成MP。



冒险者证书

冒险者证书的内容分为战斗、探索、依赖、图鉴四部分，只要达成证书上的要求即可得到冒险者点数，点数达到一定值即可升级证书，从而扩大行动的范围。特特莉取得冒险者证书后，主菜单中增加“冒险者免许”选项，在这里可以查看升级所需的点数、升级的奖励道具等。查看“冒险者免许”目录下的带有“？？？”的项目可以给玩家一些提示。



取得点数的条件

要提升冒险者证书等级需要达成一定的条件才能取得冒险者点数，方法具体分为以下四类：

1.战斗

战斗类项目主要为冒险者等级达到一定值、打倒一定数量的指定魔物以及打倒凶恶魔物。打倒凶恶魔物可以取得的冒险者点数比较高，建议尽早完成。

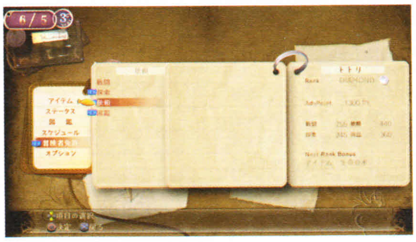
2.探索

探索类项目主要为进入特定的采集地、采取区域内全部采集地的素材以及发现区域内的特征物。同时还包含在世界地图上行走一定日数。

3.依赖

依赖类项目主要为完成特定的任务以及完成的次数、得到S级评价的次数。此外还有在一定等级时完成10个任务、任务刷新钱完成任务的次数。

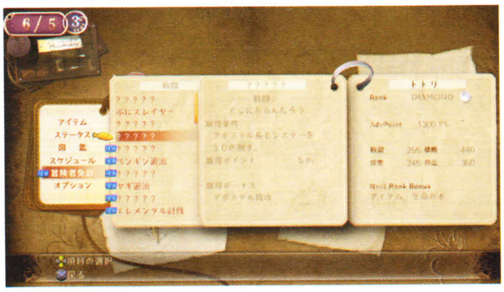
4.图鉴



图鉴类项目主要为炼金术等级达到一定等级、调合特定的道具。此外还有完成图鉴的百分数、调合出特定道具的主效果等特殊的条件。

达成条件后得到的奖励

在达成条件之后向库迪莉亚报告，可以得到一定的奖励。奖励的种类分为以下四大类：



1.能力提升

各式各样的奖励中最多的就是增加特特莉的HP、MP以及耐性。同时也包含了对特定魔物的攻击必产生会心一击的特攻。

2.技能消耗减少

特特莉在使用技能时消费的MP减少，这类奖励主要为达成图鉴类项目后得到，不容易得到。

3.成功报酬增加

在完成任务后所取得的报酬金额上升，这种奖励属于达成依赖类项目才能得到的。

4.探索点的情报显示

在世界地图上表示出采集地可以采取倒的道具以及出现的敌人名称，完成探索类项目即可得到。

冒险者证书的等级提升

冒险者证书被分为 9 个等级，初期取得冒险者证书时等级为 GLASS。之后取得表格中所记载的冒险者点数后即可到冒险者工会与库迪莉亚对话提升等级，等级提升后将取得一定的奖励，同时世界地图上会增加新的冒险地点。注意在流程中要求在 4 年目 6 月 1 日之前将冒险者等级提升至 DIAMOND。

升级所需要的点数与升级的奖励

等级	点数	奖励
GLASS	0	无
IRON	100	1500 金钱
BRONZE	210	参考书《アクアノートのメモ》
SILVER	325	参考书《レメゲトン》
GOLD	325	参考书《农作业の极意》
PLATINUM	655	参考书《旅芸人の逸话集》
DIAMOND	920	参考书《シビュレの书》
COBALT	1500	生命の水
GALAXY	3000	无

冒险者证书的项目

战斗

与战斗相关的项目共有 70 种，其中讨伐凶恶魔物可以得到比较多的点数，应当尽早前往讨伐。打倒一定数量的特定魔物可以提升特特莉的各项状态。

等级（注）	名称	点数	取得条件	获得奖励
GLASS	素人冒险者	5	冒险者等级达到 5 级。	–
GLASS	初级冒险者	5	冒险者等级达到 10 级。	–
IRON	一般冒险者	10	冒险者等级达到 15 级。	–
IRON	中级冒险者	15	冒险者等级达到 20 级。	–
IRON	模范冒险者	20	冒险者等级达到 25 级。	–
IRON	上级冒险者	25	冒险者等级达到 30 级。	–
IRON	玄人冒险者	30	冒险者等级达到 35 级。	–
IRON	熟练冒险者	35	冒险者等级达到 40 级。	–
IRON	达人冒险者	50	冒险者等级达到 45 级。	–
IRON	最强冒险者	50	冒险者等级达到 50 级。	–
GLASS	ぷに退治	5	打倒 20 只ぷにぷに系的魔物。	–
GLASS	ぷにハンター	5	打倒 50 只ぷにぷに系的魔物。	ぷに特攻
GLASS	ぷにスレイヤー	5	打倒 100 只ぷにぷに系的魔物。	防御力增加 2
IRON	ウォルフ退治	5	打倒 15 只ウォルフ系的魔物。	–
IRON	ウォルフハンター	5	打倒 30 只ウォルフ系的魔物。	ウォルフ特攻
IRON	ウォルフスレイヤー	5	打倒 50 只ウォルフ系的魔物。	素早さ增加 2
IRON	プラント退治	5	打倒 15 只マンドラゴラ系的魔物。	–
IRON	プラントハンター	5	打倒 30 只マンドラゴラ系的魔物。	マンドラゴラ特攻
IRON	プラントスレイヤー	5	打倒 50 只マンドラゴラ系的魔物。	雷耐性增加 3
IRON	害鸟退治	5	打倒 15 只アードラ系的魔物。	–
IRON	バードハンター	5	打倒 30 只アードラ系的魔物。	アードラ特攻
IRON	バードスレイヤー	5	打倒 50 只アードラ系的魔物。	素早さ增加 2
IRON	恶魔退治	5	打倒 15 只アポステル系的魔物。	–
IRON	デモンズハンター	5	打倒 30 只アポステル系的魔物。	アポステル特攻
IRON	デモンズスレイヤー	5	打倒 50 只アポステル系的魔物。	土耐性增加 3
IRON	リザード退治	5	打倒 15 只ドナーン系的魔物。	–
IRON	リザードハンター	5	打倒 30 只ドナーン系的魔物。	ドナーン特攻
IRON	リザードスレイヤー	5	打倒 50 只ドナーン系的魔物。	炎耐性增加 3
IRON	幽灵退治	5	打倒 15 只ゴースト系的魔物。	–
IRON	ゴーストハンター	5	打倒 30 只ゴースト系的魔物。	ゴースト特攻
IRON	ゴーストバスター	5	打倒 50 只ゴースト系的魔物。	冰耐性增加 3
IRON	お鱼退治	5	打倒 5 只岛鱼系的魔物。	–
IRON	フィッシュハンター	5	打倒 10 只岛鱼系的魔物。	岛鱼特攻
IRON	フィッシュバスター	5	打倒 20 只岛鱼系的魔物。	攻击力增加 2
IRON	グリフォン退治	5	打倒 5 只グリフォン系的魔物。	–
IRON	グリフォンハンター	5	打倒 10 只グリフォン系的魔物。	グリフォン特攻
IRON	グリフォンバスター	5	打倒 20 只グリフォン系的魔物。	素早さ增加 2
IRON	龙退治	5	打倒 3 只ドラゴン系的魔物。	–
IRON	ドラゴンハンター	5	打倒 8 只ドラゴン系的魔物。	ドラゴン特攻
IRON	ドラゴンスレイヤー	5	打倒 15 只ドラゴン系的魔物。	攻击力增加 2
GLASS	たるりす退治	5	打倒 15 只たるりす系的魔物。	–
GLASS	たるりすハンター	5	打倒 40 只たるりす系的魔物。	たるりす特攻
GLASS	たるりすバスター	5	打倒 80 只たるりす系的魔物。	冰耐性增加 3
GLASS	害虫驱除	5	打倒 15 只虫系的魔物。	–
GLASS	バグハンター	5	打倒 30 只虫系的魔物。	虫特攻
GLASS	バグスレイヤー	5	打倒 50 只虫系的魔物。	雷耐性增加 3
GLASS	ペンギン退治	5	打倒 15 只ペンギン系的魔物。	–
GLASS	ペンギンハンター	5	打倒 30 只ペンギン系的魔物。	ペンギン特攻
GLASS	ペンギンバスター	5	打倒 50 只ペンギン系的魔物。	防御力增加 2
IRON	ヤギ退治	5	打倒 15 只暴れヤギ系的魔物。	–
IRON	ゴートハンター	5	打倒 30 只暴れヤギ系的魔物。	ヤギ特攻
IRON	ゴートスレイヤー	5	打倒 50 只暴れヤギ系的魔物。	防御力增加 2
GLASS	グリフォン讨伐	30	打倒位于旅人の街道的グリフォン。	素早さ增加 2
PLATINUM	ぷにの化身讨伐	40	打倒位于ローリンヒル的ぷにの化身。	素早さ增加 2
COBALT	レイジビースト讨伐	40	打倒位于リヒタリンツェーレン 5 层的レイジビースト。	攻击力增加 2
GALAXY	G エレメンタル讨伐	50	打倒位于月光の森的グラスエレメンタル。	防御力增加 2
COBALT	ドラゴン讨伐	40	打倒位于古き者の圣域的ドラゴン。	炎耐性增加 3
SILVER	ヤクトウォルフ讨伐	40	打倒位于シュタイン丘陵的ヤクトウォルフ。	冰耐性增加 3
BRONZE	荒野の魔兽讨伐	40	打倒位于灼热の荒野的荒野の魔兽。	攻击力增加 2
GOLD	スカーレット讨伐	45	打倒位于古の修道院的スカーレット。	炎耐性增加 3
PLATINUM	エレメンタル讨伐	50	打倒位于魔石の巢的ジュエルエレメント。	素早さ增加 2
COBALT	E グリフォン讨伐	35	打倒位于グラントホルン的エルダーグリフォン。	雷耐性增加 3
COBALT	テラフラムリス讨伐	35	打倒位于ノイモントの森的テラフラムリス。	攻击力增加 2
COBALT	ビークイーン讨伐	35	打倒位于グリューね雨林的ビークイーン。	雷耐性增加 3
GALAXY	黑ドラゴン讨伐	35	打倒位于夜の领域的黑ドラゴン。	土耐性增加 3
GLASS	战略的撤退	5	战斗逃跑 10 回以上。	–
GLASS	逃げる勇气	5	战斗逃跑 30 回以上。	–
GLASS	脱兔のごとく	5	战斗逃跑 100 回以上。	雷耐性增加 3
GLASS	杖振り名人	5	在探索地用杖敲击 30 只魔物。	暴击率增加 5%
GLASS	杖振り铁人	10	在探索地用杖敲击 100 只魔物。	暴击率增加 5%

注：这里的等级指可以完成此任务的最低冒险者证书等级。

探索

探索相关的项目共有 55 种，共计 1010 点。进入各个领域内的全采集点不仅能够得到点数，还能得到该采集地的情报。在世界地图上行走一定日数这一点可以不用在意，到游戏后期自然能够达成。

等级	名称	点数	取得条件	取得ボーナス
IRON	村周边の地图	15	完成アランヤ周边地域的地图。	村周边的情报
BRONZE	西部遗迹の地图	15	完成アランヤ西部遗迹地带的地图。	西部遗迹的情报
COLBAT	南西半岛の地图	25	完成大陆南西半岛的地图。	南西半岛的情报
SILVER	アーランド周边地图	20	完成アーランド周边地域的地图。	アーランド周边的情报
BRONZE	南方大平原の地图	15	完成アーランド南方大平原的地图。	南方大平原的情报
COBALT	北方遗迹の地图	15	完成北方遗迹的地图。	北方遗迹的情报
GALAXY	新天地の地图	15	完成アーランド新天地的地图。	南西半岛的情报
COBALT	东の荒野の地图	15	完成アーランド东の荒野的地图。	东の荒野的情报
COBALT	海岸线の地图	15	完成大陆海岸线的地图。	海岸线的情报
COBALT	内海の岛の地图	15	完成内海列岛的地图。	内海の岛的情报
COBALT	外界诸岛の地图	15	完成外界诸岛群的地图。	外界诸岛的情报
COBALT	原初の岛の地图	15	完成原初の岛的地图。	原初の岛的情报
COBALT	白银の大地の地图	15	完成白银の大地的地图。	白银の大地的情报
GLASS	黄金平原踏破	10	黄金平原で全采取ポイントを周る。	–
SILVER	丘陵踏破	25	调查过シュタイン丘陵的全部采集点。	–
BRONZE	灼热の荒野踏破	15	调查过灼热の荒野的全部采集点。	–
PLATINUM	忘れられた村踏破	25	调查过忘れられた村的全部采集点。	HP 最大值增加 5
GOLD	古の修道院踏破	25	调查过古の修道院的全部采集点。	–
PLATINUM	魔石の巢踏破	25	调查过魔石の巢的全部采集点。	–
COBALT	伟大なる大地踏破	25	调查过グラントホルンで的全部采集点。需要打倒エルダーグリフォン	–
COBALT	常暗の大森林踏破	25	调查过ノイモントの森的全部采集点。	–
COBALT	グリューネ岛踏破	25	调查过グリューネ雨林的全部采集点。	–
COBALT	アルトメイア踏破	25	调查过アルトメイア的全部采集点。	–
COBALT	夜の领域踏破	25	调查过夜の领域的全部采集点。	–
DIAMOND	古の塔踏破	25	调查过リヒタインツェーレン 5 层的全部采集点。	–
SILVER	名も无き石碑	20	找到シュタイン丘陵中的地图印记。(ヤクトウォルフ所在的位置)	–

信息集结 特正集结 劲作集结 攻略集结

等级	名称	点数	取得条件	取得ボーナス
BRONZE	巨大サボテン	10	找到灼热の荒野中的地图印记。(打倒荒野の魔兽后用炸弹炸开中央的岩石，里面的巨大仙人掌)	–
GOLD	古の祭坛	20	找到古の修道院中的地图印记。	–
PLATINUM	巨大水晶	20	找到魔石の巢中的地图印记。	–
COBALT	空に浮かぶ大树	15	找到グラントホルン中的地图印记。(エルダーグリフォン后面)	土耐性增加 3
BRONZE	フェアリーサークル	10	找到妖精の踊り场中的地图印记。(中央的由蘑菇围成的圈)	–
COBALT	最果ての祭坛	15	找到祈りの森中的地图印记。	冰耐性增加 3
GALAXY	月光の森	15	找到月光の森中的地图印记。	–
COBALT	坏れた祭坛	15	找到雾の废墟中的地图印记。	–
IRON	绝望の桥	10	找到绝望卡中的地图印记。(桥)	–
COBALT	黄昏の玉座	15	找到黄昏の玉座中的地图印记。	–
COBALT	原初の祭坛	15	找到原初の洞穴中的地图印记。	–
COBALT	圣域の祭坛	15	找到古き者の圣域中的地图印记。	–
GLASS	农场の风车	5	找到黄金平原中的地图印记。	–
GLASS	埋もれた遗迹	5	找到埋もれた遗迹中的地图印记。	–
COBALT	森林の先驱者	5	到达祈りの森。	–
PLATINUM	丘陵の先驱者	5	到达ローリンヒル。	土耐性增加 3
GOLD	遗迹の先驱者	5	到达约束の遗迹。	–
COBALT	黄昏の先驱者	5	到达黄昏の玉座。	–
COBALT	废墟の先驱者	5	到达雾の废墟。	–
COBALT	圣域の先驱者	5	到达古き者の圣域。	–
GLASS	森の旅人	20	总计在世界地图上走动 60 天。	LP 最大值增加 5
GLASS	陆の旅人	25	总计在世界地图上走动 140 天。	LP 最大值增加 5
GLASS	海の旅人	25	总计在世界地图上走动 220 天。	LP 最大值增加 5
GLASS	空の旅人	30	总计在世界地图上走动 300 天。	LP 最大值增加 5
GLASS	时の旅人	35	总计在世界地图上走动 380 天。	LP 最大值增加 5
GLASS	无の旅人	55	总计在世界地图上走动 460 天。	–
GLASS	世の旅人	80	总计在世界地图上走动 600 天。	HP 最大值增加 5
GLASS	优良品鉴定见习い	5	丢弃道具 300 个。	–
GLASS	优良品鉴定技术者	5	丢弃道具 700 个。	–

等级	名称	点数	取得条件	取得ボーナス
GLASS	上级者のお仕事	25	完成依赖任务 90 回。	任务报酬增加
GLASS	熟练者の仕事	30	完成依赖任务 110 回。	–
GLASS	达人の仕事	35	完成依赖任务 130 回。	–
GLASS	なんでも屋さん	40	完成依赖任务 150 回。	–
GLASS	トトリは 12 人いる	80	依赖任务更新之前完成 12 个依赖任务。	–
GLASS	トトリは 9 人いる	10	依赖任务更新之前完成 9 个依赖任务。	HP 最大值增加
GLASS	トトリは 3 人いる	5	依赖任务更新之前完成 3 个依赖任务。	–
GLASS	ぷにぷに退治依赖任务达成	5	完成ぷにぷに系魔物的讨伐依赖任务。	–
IRON	狼退治依赖任务达成	5	完成ウォルフ系魔物的讨伐依赖任务。	–
IRON	除草退治依赖任务达成	5	完成マンドラゴラ系魔物的讨伐依赖任务。	–
IRON	害鸟退治依赖任务达成	5	完成アードラ系魔物的讨伐依赖任务。	–
GOLD	恶魔退治依赖任务达成	5	完成アポステル系魔物的讨伐依赖任务。	–
GOLD	トカゲ退治依赖任务达成	5	完成ドナーン系魔物的讨伐依赖任务。	–
GOLD	幽灵退治依赖任务达成	5	完成ゴースト系魔物的讨伐依赖任务。	–
GOLD	お鱼退治依赖任务达成	5	完成岛鱼系魔物的讨伐依赖任务。	–
GLASS	兽鸟退治依赖任务达成	5	完成グリフォン系魔物的讨伐依赖任务。	–
COLBAT	龙退治依赖任务达成	5	完成ドラゴン系魔物的讨伐依赖任务。	–
GLASS	りす退治依赖任务达成	5	完成たるリス系魔物的讨伐依赖任务。	–
GLASS	害虫驱除依赖任务达成	5	完成虫系魔物的讨伐依赖任务。	–
GLASS	海鸟退治依赖任务达成	5	完成ペンギン系魔物的讨伐依赖任务。	–
GLASS	ヤギ退治依赖任务达成	5	完成ヤギ系魔物的讨伐依赖任务。	–
GLASS	爆弹纳品	5	完成上交爆弹类道具的依赖任务。	–
GLASS	药品纳品	5	完成上交药品类道具的依赖任务。	–
GLASS	インゴット纳品	5	完成上交インゴット类道具的依赖任务。	–
GLASS	布纳品	5	完成上交布类道具的依赖任务。	–
GLASS	魔法の道具纳品	5	完成上交魔法の道具类道具的依赖任务。	–
GLASS	杂货纳品	5	完成上交杂货类道具的依赖任务。	–
GLASS	料理纳品	5	完成上交料理类道具的依赖任务。	–
GLASS	デザート纳品	5	完成上交デザート类道具的依赖任务。	–
GLASS	パイ纳品	5	完成上交パイ类道具的依赖任务。	–
GLASS	装饰品纳品	5	完成上交装饰品类道具的依赖任务。	–

依赖

依赖相关的项目总计 57 种，基本上都是靠达成任务来得到。三种任务取得 15 次 S 和各种职人的项目需要注意。

等级	名称	点数	取得条件	取得ボーナス
PLATINUM	调度Sランカー	50	调度依赖任务取得 15 个 S 评价。	–
PLATINUM	调合Sランカー	50	调合依赖任务取得 15 个 S 评价。	任务报酬增加
PLATINUM	讨伐Sランカー	50	讨伐依赖任务取得 15 个 S 评价。	会心一击率增加
GLASS	ガラス职人	20	在冒险者等级为 GLASS 时完成 10 次依赖任务。	–
IRON	铁职人	25	在冒险者等级为 IRON 时完成 10 次依赖任务。	–
BRONZE	铜职人	25	在冒险者等级为 BRONZE 时完成 10 次依赖任务。	–
SILVER	银职人	25	在冒险者等级为 SILVER 时完成 10 次依赖任务。	任务报酬增加
GOLD	金职人	25	在冒险者等级为 GOLD 时完成 10 次依赖任务。	–
PLATINUM	プラチナ职人	30	在冒险者等级为 PLATINUM 时完成 10 次依赖任务。	–
DIAMOND	ダイア职人	40	在冒险者等级为 DIAMOND 时完成 10 次依赖任务。	–
COBALT	コバルト职人	40	在冒险者等级为 COBALT 时完成 10 次依赖任务。	–
IRON	初心者调度屋	10	完成调度依赖任务 15 回。	–
IRON	一般调合屋	15	完成调度依赖任务 30 回。	–
IRON	腕利き调度屋	20	完成调度依赖任务 40 回。	HP 最大值增加
IRON	凄腕调度屋	30	完成调度依赖任务 50 回。	–
IRON	初心者调合屋	10	完成调合依赖任务 15 回。	任务报酬增加
IRON	一般调合屋	15	完成调合依赖任务 30 回。	–
IRON	腕利き调合屋	20	完成调合依赖任务 40 回。	–
IRON	凄腕调合屋	30	完成调合依赖任务 50 回。	–
IRON	初心者讨伐屋	10	完成讨伐依赖任务 15 回。	–
IRON	一般讨伐屋	15	完成讨伐依赖任务 30 回。	会心一击率增加
IRON	腕利き讨伐屋	20	完成讨伐依赖任务 40 回。	–
IRON	凄腕讨伐屋	30	完成讨伐依赖任务 50 回。	会心一击率增加
GLASS	はじめてのおつかい	15	完成依赖任务 30 回。	–
GLASS	素人の仕事	15	完成依赖任务 50 回。	–
GLASS	中级者のお仕事	20	完成依赖任务 70 回。	–

图鉴

图鉴相关的项目总计有 113 种，基本上与调合有关，因此在得到参考书之后将全部物品制作出来。完成魔物图鉴的项目需要到采集地进行战斗。调合失败三次的项目不要忘了。

等级	名称	点数	取得条件	取得ボーナス
GLASS	素人炼金术士	5	炼金术等级达到 5 级。	–
GLASS	初级炼金术士	5	炼金术等级达到 10 级。	–
IRON	一般炼金术士	10	炼金术等级达到 15 级。	–
IRON	中级炼金术士	15	炼金术等级达到 20 级。	–
IRON	模范炼金术士	20	炼金术等级达到 25 级。	–
IRON	上级炼金术士	25	炼金术等级达到 30 级。	–
IRON	玄人炼金术士	30	炼金术等级达到 35 级。	–
IRON	熟练炼金术士	35	炼金术等级达到 40 级。	–
IRON	达人炼金术士	50	炼金术等级达到 45 级。	–
IRON	最强炼金术士	50	炼金术等级达到 50 级。	–
GLASS	はじめての参考书	5	调合出はじめての参考书中所记载的所有道具。	–
GLASS	ロロナの参考书	5	调合出ロロナの参考书中所记载的所有道具。	–
GLASS	ロロナのパイノート	5	调合出ロロナのパイノート中所记载的所有道具。	–
GLASS	鱼パイの作り方	5	调合出鱼パイの作り方中所记载的所有道具。	–
GLASS	ロロナのお鱼メモ	5	调合出ロロナのお鱼メモ中所记载的所有道具。	–
GLASS	便利道具大全	5	调合出便利道具大全中所记载的所有道具。	–
GLASS	ロロナの危险な本	5	调合出ロロナの危险な本中所记载的所有道具。	–
GLASS	家庭のおくすり	5	调合出家庭のおくすり中所记载的所有道具。	–
GLASS	北の国の魔女传	5	调合出北の国の魔女传中所记载的所有道具。	–
GLASS	古代药物研究	5	调合出古代药物研究中所记载的所有道具。	–
GLASS	イクセルレシピ帐	5	调合出イクセルレシピ帐中所记载的所有道具。	–
GLASS	乐しいスローフード	5	调合出乐しいスローフード中所记载的所有道具。	–
GLASS	素材で变わる料理	5	调合出素材で变わる料理中所记载的所有道具。	–
GLASS	トトリ用料理メモ	5	调合出トトリ用料理メモ中所记载的所有道具。	–

等级	名称	点数	取得条件	取得ボーナス
GLASS	料理长の贈り物	5	调合出料理长の贈り物中所记载的所有道具。	–
GLASS	怀かしの传统工艺	5	调合出怀かしの传统工艺中所记载的所有道具。	–
GLASS	干き物の历史	5	调合出干き物の历史中所记载的所有道具。	–
GLASS	季刊炼金术・一号	5	调合出季刊炼金术・一号中所记载的所有道具。	–
GLASS	季刊炼金术・二号	5	调合出季刊炼金术・二号中所记载的所有道具。	–
GLASS	新时代美术论	5	调合出新时代美术论中所记载的所有道具。	–
GLASS	旅艺人の逸话集	5	调合出旅艺人の逸话集中所记载的所有道具。	–
GLASS	新约・俺とばくだん	5	调合出新约・俺とばくだん中所记载的所有道具。	–
GLASS	天からの呼び声	5	调合出天からの呼び声中所记载的所有道具。	–
GLASS	武器の友	5	调合出武器の友中所记载的所有道具。	–
GLASS	细工师の一生	5	调合出细工师の一生中所记载的所有道具。	–
GLASS	服饰マイスター本	5	调合出服饰マイスター本中所记载的所有道具。	–
GLASS	神神のそざい	5	调合出神神のそざい中所记载的所有道具。	–
GLASS	作れるジュエリー	5	调合出作れるジュエリー中所记载的所有道具。	–
GLASS	或る国の叙事诗	5	调合出或る国の叙事诗中所记载的所有道具。	–
GLASS	辉く装饰の世界	5	调合出辉く装饰の世界中所记载的所有道具。	–
GLASS	エルスクーラリオ	5	调合出エルスクーラリオ中所记载的所有道具。	–
GLASS	金羊毛	5	调合出金羊毛中所记载的所有道具。	–
GLASS	お酒とくらし	5	调合出お酒とくらし中所记载的所有道具。	–
GLASS	お洒落な饮み物	5	调合出お洒落な饮み物中所记载的所有道具。	–
GLASS	名物鱼酒メモ	5	调合出名物鱼酒メモ中所记载的所有道具。	–
GLASS	新名物开发ノート	5	调合出新名物开发ノート中所记载的所有道具。	–
GLASS	至极の酒造法	5	调合出至极の酒造法中所记载的所有道具。	–
GLASS	帆船解体新书	5	调合出帆船解体新书中所记载的所有道具。	–
GLASS	冒险者养成アイデア	5	调合出冒险者养成アイデア中所记载的所有道具。	–
GLASS	素敌なレシピ	5	调合出素敌なレシピ中所记载的所有道具。	–
GLASS	料理の基本	5	调合出料理の基本中所记载的所有道具。	–
GLASS	アクアノートのメモ	5	调合出アクアノート中所记载的所有道具。	–
GLASS	レメゲトン	5	调合出レメゲトン中所记载的所有道具。	–
GLASS	农作业の极意	5	调合出农作业の极意中所记载的所有道具。	–
GLASS	シビュレの书	5	调合出シビュレの书中所记载的所有道具。	–
GLASS	グナーデリング	5	调合出グナーデリング的全部效果。	–
GLASS	ルーンストーン	5	调合出ルーンストーン的全部效果。	–
GLASS	メルクリウスの瞳	5	调合出メルクリウスの瞳的全部效果。	–
GLASS	精灵の首饰り	5	调合出精灵の首饰り的全部效果。	–
GLASS	ゲベートアンク	5	调合出ゲベートアンク的全部效果。	–
GLASS	エンゼルチャーム	5	调合出エンゼルチャーム的全部效果。	土耐性增加
GLASS	ブレイブマスク	5	调合出ブレイブマスク的全部效果。	–
GLASS	ミシカルリング	5	调合出ミシカルリング的全部效果。	–
GLASS	实影の腕轮	5	调合出实影の腕轮的全部效果。	–
GLASS	厄除けおまもり	5	调合出厄除けおまもり的全部效果。	–
GLASS	みえないクローク	5	调合出みえないクローク的全部效果。	–
BRONZE	天の水伞	5	调合出天の水伞的全部效果。	炎耐性增加
GLASS	时空の卵	5	调合出时空の卵的全部效果。	–
GLASS	炼金知识四级	5	调合出 10 种道具。	MP 最大值增加
GLASS	炼金知识三级	10	调合出 25 种道具。	–
GLASS	炼金知识二级	15	调合出 50 种道具。	MP 最大值增加
GLASS	炼金知识一级	15	调合出 75 种道具。	–
GLASS	炼金知识特级	20	调合出 100 种道具。	–
GLASS	炼金知识超级	20	调合出 120 种道具。	–
BRONZE	装饰知识四级	5	通过武器调合制作出 5 种武器和防具。	–
BRONZE	装饰知识三级	10	通过武器调合制作出 10种武器和防具。	MP 最大值增加
BRONZE	装饰知识二级	15	通过武器调合制作出 25种武器和防具。	–
BRONZE	装饰知识一级	15	通过武器调合制作出 40种武器和防具。	MP 最大值增加
BRONZE	装饰知识特级	20	通过武器调合制作出 50种武器和防具。	–
BRONZE	装饰知识超级	20	通过武器调合制作出 60种武器和防具。	–
GLASS	爆弹の知识	20	调合出フラム、レヘルン、ドナーストーン。	–
GLASS	干物の知识	5	调合出干し草、ドライフラワー、干いたにく。	–
GLASS	料理の知识	5	调合出小麦粉、盐、ハチミツ。	–
PLATINUM	乐器の知识	10	调合出シェルペルホルン。	–
PLATINUM	美术の知识	10	调合出魔法の绘の具。	–
GLASS	魔女の知识	10	调合出魔女の秘药。	炎耐性增加
PLATINUM	运命の知识	10	调合出运命の札。	–
PLATINUM	生きる知识	10	调合出生きているナワ。	–
PLATINUM	睡眠の知识	10	调合出自动目觉まし。	技能消耗减少
PLATINUM	农业の知识	10	调合出主要な农具。	–
PLATINUM	神秘の知识	10	调合出ルーンストーン。	–
PLATINUM	贤者の知识	10	调合出贤者の石。	技能消耗减少
IRON	はじめての调合	5	进行 30 次调合。	–
SILVER	素人の调合	10	进行 60 次调合。	–
SILVER	中级者の调合	15	进行 90 次调合。	技能消耗减少
SILVER	上级者の调合	15	进行 120 次调合。	–
SILVER	熟练者の调合	15	进行 150 次调合。	技能消耗减少
SILVER	达人の调合	15	进行 180 次调合。	–
SILVER	人间国宝の调合	15	进行 200 次调合。	技能消耗减少
GLASS	アマコレクター	5	道具图鉴收集 30%。	–
GLASS	セミコレクター	5	道具图鉴收集 75%。	–
GLASS	プロコレクター	10	道具图鉴收集 100%。	–
GLASS	友达ちょこっと	5	角色图鉴收集 30%。	–
GLASS	友达そこそこ	5	角色图鉴收集 75%。	–
GLASS	友达いっぱい！	10	角色图鉴收集 100%。	–
GLASS	モンスター学士	5	魔物图鉴收集 30%。	–
GLASS	モンスター修士	5	魔物图鉴收集 75%。	–
GLASS	モンスター博士	10	魔物图鉴收集 100%。	–
GLASS	收纳上手	5	コンテナ中装入 300 个物品。	–
GLASS	收纳名人	5	コンテナ中装入 777 个物品。	–
GLASS	收纳铁人	5	コンテナ中装满 999 个物品。	–
GLASS	着たきりすずめ	5	一年内不换装备。	冰耐性增加
GLASS	ドジっ子	5	调合失败 3 次。	HP 最大值增加

需要注意的一些项目

项目	说明
プロコレクター	要完成道具图鉴必须调合出“ちむちゃんパイ”。
优良品鉴定技术者	在艾兰亚村里打水，放进コンテナ，之后一次性扔掉。
收纳铁人	和上一个一起完成，用水将コンテナ装满，之后一次性扔掉。
トトリは 12 人いる	先接下所有的调合任务，达成后不要上报，继续接调合任务，在接了 10 个调合任务之后等任务刷新，完成两个新任务后同时把接下的任务同时上报。

依赖任务篇

依赖任务分为两种，即“工会依赖”和“好友依赖”。前者是来自一般市民的依赖的总称，玩家可以在艾兰亚村的“格劳德酒吧”和艾兰德的“冒险者工会”接下任务。后者是来自队友的依赖，只要直接将他们所需要的道具交给对方即可。

工会依赖

初期在“格劳德酒吧”与格劳德对话，选择“お仕事をもらう”会打开“依赖任务”列表。初期最多只能接 5 个任务，随着冒险者证书等级的提升最多可以同时接 10 个任务。特特莉的冒险者证书等级提升到 IRON 后在艾兰德的“冒险者工会”找菲丽同样能够接下任务。两个地方所出现的任务有少许不同，但是完成任务后可以向两者中的任意一个人报告。



工会依赖的种类

工会依赖分为以下三种，即调度依赖、调合依赖和讨伐依赖。调度依赖为上交素材，这类的依赖通常比较简单，但是要取得S评价是最难的。有S级的素材时建议交给吉姆进行复制。调合依赖为上交调合道具，建议调合出S级的道具之后拿到商店中登录量贩，可以省下调合的时间。讨伐依赖为打到特定的魔物，要求打倒的魔物会随着特特莉冒险者等级的提升而增强。取得的评价与打倒敌人所花的回合数有关。

推荐登录的道具

酒厂の花与ロウとティファの杂货屋

中和剂、ゼッテル、炼金碳、研磨剂、生きているナワ、魔法の绘の具、ルーンストーン、ヒーリングサルヴ、ネクタル、メンタルウォーター

パメラ屋さん

ドナーストーン、ドナークリスタル、地球仪、シュルペルホルン、神秘のアンク、丰かの钵植、幸せのバスケット、涌水の杯、荣养剂

男の武具屋

あまい宝石、アーランド石晶、コメート、クラフト、フラム、レヘルン、メガクラフト、メガフラム、ラケーテレヘルン、メテオール

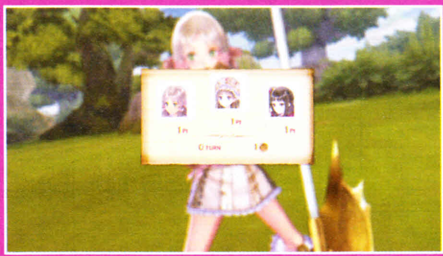
サンライズ食堂

ピュアオイル、炼金酵母、小麦粉、ハチミツ、一なる粉、情热のコンソメ、黑の红茶、モンブラン、百年ビスケ、トトリア风ブランチ



讨伐依赖取得S的简易方法

先给除了特特莉以外的两名队友装上提升行动速度的装备，保证二人的行动速度早于特特莉。不使用提前攻击进入战斗，两人行动之后轮到特特莉时才开始算作第一回合。这样可以减少战斗的回合数。



中后期的任务则可以派上萝萝娜，使用道具攻击快速打倒敌人。若在特特莉行动之前结束战斗，则在战斗结果中显示的战斗回合数为0。

冒险者证书取得前的依赖

以下的表中是取得冒险者证书之前发行的依赖任务。要求的数量、期限以及报酬金额都是固定的。

依赖内容	种类	LV	数量	期限	报酬金额	发行条件
マジックグラス	调度	1	2个	4月10日	58	可以接任务后第一次出村之前
中和剂	调合	1	2个	4月10日	93	可以接任务后第一次出村之前
ニューズ	调度	1	3个	5月15日	78	第一次出村之后，第二次出村之前
青ぷに	讨伐	1	4只	5月15日	111	第一次出村之后，第二次出村之前
クラフト	调合	3	2个	6月20日	231	第二次出村之后，第三次出村之前
アードラ	讨伐	5	3只	6月20日	259	第二次出村之后，第三次出村之前
中和剂	调合	1	3个	6月19日	124	第三次出村之后，去艾兰德之前
クラフト	调合	3	2个	6月20日	231	第三次出村之后，去艾兰德之前
ニューズ	调度	1	3个	6月18日	78	第三次出村之后，去艾兰德之前
岩盐	调度	5	2个	6月21日	58	第三次出村之后，去艾兰德之前

依赖任务的发行数量详细

取得冒险者证书后，任务的发行会按照一定的规律。首先任务的初始发行数为5，冒险者证书每提升一级任务发行数也增加1，PLATINUM及其以上的任务发行数位10。而可以同时接下的任务总数与上面的数值相同。下方的表格中是以冒险者等级和炼金术等级为基准，冒险者等级较高时讨伐任务相对增多，炼金术等级较高时调合依赖相对较多。

种类	任务的内容	炼金术等级较高						冒险者等级较高					
		GLASS	IRON	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM 以上	GLASS	IRON	BRONZE	SILVER	GOLD	PLATINUM 以上
调度	收集能够采取的素材	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
调合	有足够素材的道具调合	2	3	3	4	4	4	1	1	1	1	1	2
	素材不足的道具调合	1	1	1	1	2	2	—	—	1	1	1	1
讨伐	讨伐比特特莉弱的敌人	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3
	讨伐和特特莉同等强度的敌人	—	—	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2
	讨伐比特特莉强的敌人	—	—	—	—	—	—	—	—	—	1	1	1

依赖达成时的评价和报酬

依赖达成时的评价与依赖的类型有关。调度依赖和调合依赖的评价和提交的道具的质量相同，而讨伐任务则是由打倒敌人的平均回合数来决定。在一回合以下为S，2～3回合为A，4～5回合为B，6～7回合为C，8～9回合为D，10回合以上为E。

依赖达成之后，会根据评价给予钱和一定的道具作为奖励。获得的金钱会根据下表的评价和报酬产生变化，奖励道具只有在评价为C以上才能得到。

达成时的评价与报酬的变化

评价	报酬
S	增加25%
A	增加10%
B	无变化
C	无变化
E	减少25%
F	减少50%

调度依赖

调度依赖总共89种，与所有素材道具相对应。冒险者证书等级提升后依赖所需的对象道具种类增加。其中部分依赖需要出航后才能得到的道具只有在做成船之后才会发行。



调度依赖一览

道具	LV	数量	期限		报酬	类型	发生条件
			艾兰亚村	艾兰德	金额		
マジックグラス	1	1个	50日	–	40	石	GLASS
ニューズ	1	1～2个	50日	–	36	石	GLASS
土かぶり	5	3～4个	98日	–	48	石	GLASS
アイヒエ	5	3～4个	50日	–	48	石	GLASS
うに	5	3～4个	60日	–	48	石	GLASS
燃える土	5	3～4个	79日	–	96	生き物	GLASS
蒸留石	5	3～4个	53日	–	48	生き物	GLASS
惠みの石	5	3～4个	91日	–	93	生き物	GLASS
弾む石	5	3～4个	79日	137日	48	生き物	GLASS
スティム钢石	5	3～4个	53日	–	51	生き物	GLASS
树冰石	5	3～4个	53日	–	69	生き物	GLASS
锁くもの巣	5	3～4个	64日	69日	93	食べ物	GLASS
云棉花	5	3～4个	146日	–	69	食べ物	GLASS
何かのタマゴ	5	3～4个	53日	–	96	食べ物	GLASS
震える结晶	5	3～4个	79日	53日	69	食べ物	GLASS
きれいな贝壳	5	3～4个	–	69日	93	植物由来	GLASS
星テントウ	5	3～4个	50日	–	96	魔法系	GLASS
ぷにぷに玉	5	3～4个	–	53日	36	材料	GLASS
アードラの尾羽	5	3～4个	–	53日	69	材料	GLASS
呗石	5	3～4个	79日	64日	90	大自然	GLASS
ヤギのつの	5	3～4个	64日	–	168	大自然	GLASS
シャリオミルク	5	3～4个	79日	–	69	お药	GLASS
小麦	5	3～4个	–	69日	90	危险物	GLASS
青い实	5	3～4个	53日	98日	168	危险物	GLASS
赤い实	5	3～4个	53日	98日	48	危险物	GLASS
ムカシヤシの实	5	3～4个	60日	74日	162	危险物	GLASS
ぶどう	5	3～4个	53日	98日	126	危险物	GLASS
安らぎの花	5	3～4个	–	74日	69	危险物	GLASS
ダールの实	10	2～3个	79日	105日	165	石	IRON
剑先アロエ	10	2～3个	53日	64日	207	石	IRON
カラマリ草	10	2～3个	74日	–	129	石	IRON
臭い石	10	2～3个	69日	74日	66	生き物	IRON
ブルーサンド	10	2～3个	50日	–	69	植物由来	IRON
カダ巻き贝	10	2～3个	–	69日	132	植物由来	IRON
マーメイドの泪	10	2～3个	53日	69日	261	植物由来	IRON
イチゴ虫	10	2～3个	74日	–	132	魔法系	IRON
兽のしかばね	10	2～3个	120日	–	51	材料	IRON
蛇の毒袋	10	2～3个	64日	69日	162	材料	IRON
フレッシユミント	10	2～3个	64日	69日	213	危险物	IRON
熏木の皮	15	2～3个	79日	–	165	石	BRONZE
生きサボテン	15	2～3个	137日	74日	126	石	BRONZE
药木の根っこ	15	2～3个	60日	–	93	石	BRONZE
クラルタケの胞子	15	2～3个	85日	105日	210	石	BRONZE
奇想天外	15	2～3个	74日	85日	258	石	BRONZE
忘れられた兽の骨	15	2～3个	137日	74日	126	食べ物	BRONZE
苦ミミズ	15	2～3个	60日	137日	96	魔法系	BRONZE
プニマタケ	15	2～3个	98日	–	126	魔法系	BRONZE
青竹	15	2～3个	98日	–	126	ガソリン	BRONZE
マンドラゴラの根	15	2～3个	–	105日	36	材料	BRONZE
石化トカゲ	15	2～3个	–	69日	207	材料	BRONZE
クラビ石	20	1～2个	79日	–	162	生き物	SILVER
星のかけら	20	1～2个	79日	–	207	食べ物	SILVER
谜の宝石の原石	20	1～2个	79日	137日	156	食べ物	SILVER
ペンデローク	20	1～2个	105日	105日	204	材料	SILVER
岛琥珀	20	1～2个	–	91日	165	材料	SILVER
こやし	20	1～2个	79日	60日	36	大自然	SILVER
阳晶石	25	1～2个	53日	105日	126	生き物	GOLD
刚铁矿	25	1～2个	91日	105日	213	生き物	GOLD
贮ミツアリ	25	1～2个	85日	–	69	魔法系	GOLD
漆黑树の原木	25	1～2个	128日	–	165	ガソリン	GOLD
ウィスプストーン	30	1个	–	60日	321	食べ物	PLATINUM
黑の魔石	30	1个	91日	105日	381	食べ物	PLATINUM
薰り虫	30	1个	105日	–	267	魔法系	PLATINUM
世界树の枝	30	1个	–	105日	264	ガソリン	PLATINUM
やわらかい毛	30	1个	60日	–	72	大自然	PLATINUM
贤者のハーブ	30	1个	137日	120日	321	危险物	PLATINUM
海のくさ	33	1个	85日	–	72	植物由来	船做成后
スポンジの实	33	1个	85日	–	210	植物由来	船做成后
海の星	33	1个	–	120日	93	植物由来	船做成后
タツノオトシゴ	33	1个	50日	146日	126	植物由来	船做成后
蝶蝶鱼	33	1个	69日	–	96	植物由来	船做成后
バクダンウオ	33	1个	69日	–	261	植物由来	船做成后
トゲマグロ	33	1个	105日	120日	216	植物由来	船做成后
古代鱼	33	1个	128日	120日	324	植物由来	船做成后
金のスカラベ	33	1个	79日	–	171	魔法系	船做成后
琉璃色の羽	33	1个	112日	–	324	魔法系	船做成后
妖精の世界树	33	1个	137日	–	390	ガソリン	船做成后
ゾンネフルーツ	33	1个	79日	–	264	危险物	船做成后
湖底の溜まり	35	1个	–	105日	381	食べ物	DIAMOND
暗の雫	35	1个	137日	105日	384	材料	DIAMOND
森の雫	35	1个	79日	105日	324	危险物	DIAMOND
ひかる圆盘	35	1个	–	146日	352	危险物	DIAMOND
世界灵魂	35	1个	–	146日	390	危险物	DIAMOND
月光花	40	1个	–	105日	387	石	GALAXY

调合依赖

调合依赖总共126种，所要求的道具全部都可以在工作室调合出来。随着冒险者证书等级的提升，任务发行数也会增加。此外，入手相关联的参考书、完成事件后才发行的任务有很多。

调合依赖一览

道具	LV	数量	期限		报酬	类型	发生条件
			艾兰亚村	艾兰德	金额		
ヒーリングサルヴ	1	3～4个	52日	52日	91	魔法系	GLASS
中和剂	1	3～4个	46日	46日	57	ガソリン	GLASS
クラフト	3	2～3个	53日	53日	95	食べ物	GLASS
手作りパイ	3	3～4个	52日	52日	140	石	《ロロナのパイノート》入手后
ゼッテル	3	3～4个	49日	49日	123	材料	《ロロナの参考书》入手后
小麦粉	4	3～4个	49日	–	122	危险物	GLASS
ハニーパイ	5	3～4个	54日	54日	177	石	《ロロナのパイノート》入手后
药用クリーム	5	2～3个	67日	67日	279	魔法系	GLASS
研磨剂	5	3～4个	50日	50日	114	材料	《ロロナの参考书》入手后
盐	6	3～4个	50日	–	140	危险物	GLASS
炼金碳	7	3～4个	52日	52日	167	材料	GLASS
黑の香茶	8	3～4个	52日	52日	162	魔法系	《イクセルレシピ帐》入手后
干し草	8	3～4个	51日	51日	166	大自然	GLASS
大炮	9	2～3个	56日	56日	200	食べ物	《武器屋の友》入手后
魔女の秘药	9	1～2个	53日	53日	182	お药	BRONZE
ミルクパイ	9	3～4个	57日	57日	250	石	《ロロナのパイノート》入手后
ピュアオイル	9	1～2个	62日	62日	298	材料	GLASS
ハチミツ	9	3～4个	53日	–	170	危险物	GLASS
地球仪	10	2～3个	57日	57日	230	食べ物	GOLD
あまい宝石	10	2～3个	59日	59日	211	材料	GOLD
インゴット	10	2～3个	56日	56日	185	生き物	《武器屋の友》入手后
クロース	10	2～3个	56日	56日	185	大自然	《武器屋の友》入手后
鱼ガン	11	3～4个	57日	57日	228	危险物	《ロロナのお鱼メモ》入手后
ドライフラワー	11	2～3个	53日	53日	240	石	GLASS
フラム	12	2～3个	57日	57日	225	食べ物	《ロロナの参考书》入手后
ベジパイ	12	3～4个	59日	59日	278	石	《ロロナのパイノート》入手后
マイスタータルト	12	3～4个	56日	56日	269	植物由来	《乐しいスローフード》入手后
纯粹なる毒	12	1个	65日	65日	288	材料	SILVER
アーランド石晶	13	1个	75日	75日	362	大自然	SILVER
レベルン	14	1～2个	59日	59日	321	食べ物	GLASS
情热のコンソメ	14	3～4个	55日	55日	256	危险物	《イクセルレシピ帐》入手后
知惠热シロップ	14	2～3个	67日	67日	328	魔法系	GOLD
炼金酵母	14	2～3个	55日	55日	357	材料	《乐しいスローフード》入手后
ガラス玉	14	2～3个	55日	55日	270	材料	IRON
ひもの	14	2～3个	55日	55日	279	危险物	《ロロナのお鱼メモ》入手后
风の精の息吹	14	2～3个	56日	56日	253	危险物	GLASS
乾いた肉	14	2～3个	55日	55日	279	石	GLASS
トナーストーン	15	1～2个	62日	62日	282	食べ物	GLASS
ミートパイ	15	3～4个	63日	63日	379	石	《ロロナのパイノート》入手后
红の染料	15	1个	71日	71日	306	材料	IRON
药のもと	15	2～3个	56日	56日	262	大自然	GLASS
ツインク	15	2～3个	59日	59日	280	生き物	《武器屋の友》入手后
モフコット	15	2～3个	61日	61日	289	大自然	《武器屋の友》入手后
ぶどう水	15	1～2个	62日	62日	346	お药	交给格劳德之后
うおクラフト	16	1个	61日	61日	330	食べ物	《ロロナのお鱼メモ》入手后
自动目觉まし	16	2～3个	66日	66日	497	お药	《ロロナの危险な本》入手后
生きているナワ	16	2～3个	58日	58日	371	大自然	GLASS
クサイ液体	17	1～2个	71日	71日	302	石	IRON
デニッシュ	18	3～4个	60日	60日	464	植物由来	《乐しいスローフード》入手后
丰かの钵植	18	1个	71日	71日	396	ガソリン	《ロロナの危险な本》入手后
フィッシユソース	18	1个	68日	68日	455	危险物	《ロロナのお鱼メモ》入手后
蒸留酒	18	1～2个	59日	59日	372	お药	交给格劳德之后
エーテルインキ	20	1个	82日	82日	785	お药	IRON
おさかなパイ	20	3～4个	66日	66日	526	石	《鱼パイの作り方》入手后
タール液	20	1个	77日	77日	545	大自然	IRON
ドライメタル	20	1～2个	67日	67日	392	生き物	《武器屋の友》入手后
シルケス	20	1～2个	73日	73日	389	大自然	《武器屋の友》入手后
涌水の杯	21	1个	65日	65日	447	ガソリン	《ロロナの危险な本》入手后
水晶玉	21	1个	67日	67日	400	材料	IRON
シエルペルホルン	22	2～3个	32日	32日	528	お药	IRON
スペシャルミート	22	1个	72日	72日	540	危险物	《料理长の赠り物》入手后
百年ビスケ	22	3～4个	64日	64日	517	植物由来	《素材で变わる料理》入手后
ネクタル	22	2～3个	65日	65日	531	魔法系	BRONZE
ビア	22	1～2个	63日	63日	465	お药	交给格劳德之后
幸せのバスケット	24	1个	67日	67日	549	ガソリン	《ロロナの危险な本》入手后
ゲベートアンク	24	1个	85日	85日	1056	生き物	SILVER
メガクラフト	25	1个	72日	72日	546	食べ物	GLASS
魔法の锁	25	2～3个	68日	68日	561	お药	BRONZE
神秘のアンク	25	2～3个	75日	75日	605	魔法系	《武器屋の友》入手后
荣养剂	25	1个	67日	67日	521	ガソリン	GLASS
运命の札	25	1个	87日	87日	1371	ガソリン	IRON
虹の精油	25	1个	80日	80日	755	大自然	IRON
シュテルメタル	25	1～2个	82日	82日	506	生き物	SILVER
ボリーウール	25	1～2个	64日	64日	506	大自然	PLATINUM

道具	LV	数量	期限		报酬金额	类型	发生条件
			艾兰亚村	艾兰德			
祝福のワイン	25	1个	74日	74日	714	お药	交给格劳德之后
秘药ドラッヘン	26	1个	119日	119日	778	魔法系	DIAMOND
ヒーリングスポア	26	1个	84日	84日	721	魔法系	SILVER
メガフラム	27	1个	71日	71日	633	食べ物	GOLD
ミリオンナイト	27	1个	69日	69日	564	お药	交给格劳德之后
メルクリウスの瞳	27	1个	70日	70日	717	生き物	BRONZE
メテオール	28	1个	85日	85日	837	食べ物	SILVER
ドナーデリング	28	1个	82日	82日	733	生き物	BRONZE
ブレイブマスク	28	1个	93日	93日	1545	植物由来	PLATINUM
メンタルウォーター	29	2～3个	73日	73日	711	魔法系	GLASS
ダイオクラフト	30	1个	72日	72日	662	食べ物	《ロロナの危险な本》入手后
アクセルプレート	30	2～3个	68日	–	568	植物由来	《料理长の赠り物》入手后
秘密バッグ	30	1个	74日	74日	968	ガソリン	《ロロナの危险な本》入手后
祝福のコイン	30	1个	91日	91日	854	ガソリン	《ロロナの危险な本》入手后
魔法の绘の具	30	1个	85日	85日	913	大自然	IRON
シルヴァタイト	30	1个	72日	72日	623	生き物	GOLD
ナイロンフェザー	30	1个	66日	66日	625	大自然	GLASS
コメート	30	1个	76日	76日	779	危险物	GOLD
アンチョビア	30	1个	66日	66日	653	お药	交给格劳德之后
ムーンストーン	30	1个	73日	73日	709	生き物	BRONZE
ミラーテレヘルン	31	1个	71日	71日	959	食べ物	GOLD
强壮の丸药	31	1个	75日	75日	884	魔法系	IRON
フローラルサワー	31	1个	71日	71日	668	お药	交给格劳德之后
厄除けおまもり	31	1个	69日	69日	822	植物由来	《ロロナの危险な本》入手后
トトリア风ブランチ	32	1～2个	67日	67日	708	植物由来	交给伊克塞尔之后
ドナークリスタル	33	1个	76日	76日	813	食べ物	GOLD
暗黑水	33	1个	69日	69日	1233	お药	《ロロナの危险な本》入手后
ナントガの秘药	33	1个	74日	74日	873	魔法系	DIAMOND
精灵の首饰り	33	1个	82日	82日	1086	生き物	GOLD
见えないクローク	33	1个	75日	75日	1742	植物由来	IRON
マグロワイン	34	1个	95日	95日	1214	お药	交给格劳德之后
モンブラン	35	1个	72日	72日	1102	植物由来	《料理长の赠り物》入手后
ゴルトアイゼン	35	1个	90日	90日	749	生き物	PLATINUM
タンビーシュ	35	1个	69日	69日	752	大自然	BRONZE
一なる粉	35	1个	70日	70日	805	危险物	《乐しいスローフード》入手后
时空の卵	37	1个	89日	89日	1093	植物由来	SILVER
ペタフリキュール	38	1个	84日	84日	841	お药	交给格劳德之后
ミシカルリング	38	1个	116日	116日	1086	植物由来	DIAMOND
天球仪	39	1个	110日	110日	1425	食べ物	DIAMOND
プラティーン	40	1个	81日	81日	893	生き物	SILVER
スケイルクロス	40	1个	125日	125日	893	大自然	DIAMOND
爆弹酒	40	1个	86日	86日	1086	お药	交给格劳德之后
エンゼルチャーム	40	1个	103日	103日	1521	生き物	SILVER
モンメルシュテルン	41	1个	102日	102日	1996	食べ物	SILVER
实影の腕轮	42	1个	94日	94日	1152	植物由来	SILVER
精灵石	43	1个	113日	113日	1399	お药	DIAMOND
N/A	45	1个	103日	103日	1657	食べ物	《ロロナの危险な本》入手后
アクセルコース	45	2～3个	87日	–	1060	植物由来	《料理长の赠り物》入手后
ハルモリウム	45	1个	128日	128日	1050	生き物	DIAMOND
ウエルベティス	45	1个	94日	94日	1053	大自然	DIAMOND
エサキンル剂	50	1个	113日	113日	1566	魔法系	DIAMOND

讨伐依赖

讨伐依赖总共33种，要求打倒指定的敌人。这些依赖在艾兰亚村和艾兰德之间都有发行，但是期限和报酬金额有少许不同。无期限依赖的报酬比有期限依赖的少。

讨伐依赖一览

魔物	LV	数量	期限		报酬金额		报酬类型	发生条件
			艾兰亚村	艾兰德	艾兰亚村	艾兰德		
たるリス	1	3～4只	50日	无期限	42	34	材料	GLASS
青ぷに	1	3～4只	50日	53日	42	42	食べ物	GLASS
绿ぷに	4	3～4只	60日	53日	54	54	食べ物	GLASS
アードラ	5	2～3只	53日	53日	120	120	石	GLASS
ウォルフ	7	2～3只	98日	64日	140	140	お药	IRON
近海ペンギン	9	3～4只	60日	69日	84	84	材料	GLASS
铁なベリス	10	3～4只	79日	无期限	90	72	材料	BRONZE
ハサミ飞び虫	11	1只	无期限	74日	157	196	生き物	IRON
耳ぷに	12	3～4只	79日	53日	104	104	食べ物	IRON
マントラゴラ	13	3～4只	60日	无期限	112	90	危险物	GLASS
サラマンドラ	15	2～3只	无期限	64日	205	256	魔法系	BRONZE
暴れヤギ	16	2～3只	64日	无期限	276	221	危险物	IRON
ロック鸟	18	2～3只	64日	74日	308	308	石	IRON
アポステル	18	3～4只	79日	60日	154	154	生き物	BRONZE
グリフォン	20	1只	无期限	74日	275	344	大自然	IRON
トゲ飞び虫	21	1只	79日	69日	364	364	生き物	SILVER
箱リス	21	3～4只	无期限	无期限	146	146	材料	BRONZE
ゴースト	23	3～4只	69日	60日	202	202	ガソリン	SILVER

魔物	LV	数量	期限		报酬金额		报酬类型	发生条件
			艾兰亚村	艾兰德	艾兰亚村	艾兰德		
岛鱼	27	1只	79日	无期限	484	387	植物由来	PLATINUM
恶魔の使い	27	2～3只	无期限	105日	387	484	危险物	SILVER
バサルトドラゴン	29	2～3只	91日	无期限	528	422	魔法系	PLATINUM
スケアファントム	30	3～4只	105日	105日	274	274	ガソリン	GOLD
うさぷに	30	3～4只	无期限	105日	219	274	食べ物	DIAMOND
温带ペンギン	30	3～4只	105日	无期限	274	219	お药	DIAMOND
ヴィッチローズ	32	3～4只	85日	105日	296	296	危险物	船做成后
寒带ペンギン	33	3～4只	91日	无期限	308	246	お药	PLATINUM
ヴァローシャン	34	1只	105日	无期限	636	509	植物由来	船做成后
グリフォニアン	35	1只	无期限	无期限	528	528	大自然	船做成后
巨大虫	35	1只	79日	无期限	660	528	生き物	船做成后
ビヒモス	35	1只	无期限	无期限	792	792	ガソリン	船做成后
フレスヴェルグ	37	2～3只	无期限	105日	566	708	石	COBALT
黑の恶魔	40	3～4只	无期限	105日	312	390	生き物	COBALT
ラウムリザード	40	2～3只	无期限	无期限	624	624	魔法系	船做成后

奖励道具的类型与调合类型

食べ物	调味料、食材・肉、食材・野菜、香料、鱼
お药	药の材料、中和剂、毒の材料、エリキシル
危险物	火药、毒の材料、虫、燃料
石	宝石类、矿石类
生き物	虫、鱼
植物由来	植物类、木材、香料、糸素材
魔法系	中和剂、エリキシル、神秘の力
ガソリン	液体、火药、燃料
材料	药の材料、调味料、毒の材料、燃料、香料
大自然	植物类、食材・野菜、矿石类

调合类型与其所属的素材道具

调合类型	道具名
糸素材	アードラ尾羽、锁ゲモの巣、やわらかい毛
液体	湖底の溜まり、水、森の雫、暗の雫
火药	ハチの巢、フロジストン、燃える土
药の材料	クラリタケの孢子、剑先アロエ、贤者のハーブ、蛇の毒袋、ベヒモスの心脏、マンドラゴラの根、ヤギのつの、药木の根っこ、安らぎの花、忘れられた兽の骨
矿石类	兽石、刚铁矿、树冰石、蒸留石、スティム钢石、石化トカゲ、弹む石、ひかる圆盘、フェスト、ブルーサンド、阳晶石、龙のつの
香料	薰木の皮、こやし
鱼	古代鱼、コヤシイワシ、蝶蝶鱼、トゲマグロ、バクダンウオ
食材・肉	カタ卷き贝、兽のしかばね、タツノオトシゴ、何かのタマゴ、ぷにぷに玉
食材・野菜	うに、海のくさ、スポンジの实、土かぶり
植物类	アイヒェ、生きサボテン、云棉花、カラマリ草、奇想天外、月光花、小麦、ニューズ、フレッシュミント、マジックグラス
神秘の力	海の星、グラビ石、世界灵魂、地球仪の玉、ペンデローク、マーメイドの泪、龙のうろこ
调味料	青い实、赤い实、岩盐、シャリオミルク、ゾンネフルーツ、ムカシヤシの实、紫ぶどう
毒の材料	臭い石
燃料	タールの实
宝石类	ウィスプストーン、きれいな贝壳、黑の魔石、岛琥珀、谜の宝石の原石、震える结晶、星のかけら、惠みの石
虫	イチゴ虫、薰り虫、金のスカラベ、贮ミツアリ、苦ミミズ、プニマタケ、星テントウ、琉璃色の羽
木材	青竹、漆黑树の原木、世界树の枝、妖精の世界树

好友依赖

2年目1月在特特莉的工作室中会发生斯特尔克来到工作室的事件，此后同伴们就会来到特特莉的工作室索取一些道具。交出道具后可以提升该角色的交友值，交友值增加的量与物品的质量有关。好友依赖发生在调合完成关闭调合菜单和在沙发休息之后，发生过好友依赖后需要经过15天以上才会再次触发。



道具的质量和交友值上升的关系

质量	交友值
S	上升 7
A	上升 5
B	上升 4
C	上升 3
D	上升 2
E	上升 1

好友依赖所需要的道具类型

游戏中只有下表中的6人才有好友依赖，除了斯特尔克之外必须要可以雇佣之后才可以接到好友依赖。每个同伴所访问的工作室是固定的，在准备提升同伴交友值的时候需要到对应的工作室中进行工作。同伴所需求的道具类型都是固定的，在下表中列出。交友值上升之后能够触发更多角色的事件。

依赖的地点与依赖道具的调合类型

名字	依赖地点	依赖道具的调合类型
基诺	特特莉的工作室	爆弹、魔法の道具、料理
梅露维亚	特特莉的工作室	杂货、布、パイ、料理
咪咪	特特莉的工作室（返回艾兰德之前）／萝萝娜的工作室	杂货、布、パイ、魔法の道具
马克	萝萝娜的工作室	インゴット、杂货、爆弹
萝萝娜	萝萝娜的工作室	パイ、爆弹、魔法の道具、(药品
斯特尔克	特特莉的工作室（2年目）／萝萝娜的工作室	インゴット、杂货、布、药品

结局达成篇

根据玩家在游戏过程中的不同表现，游戏总共有11种结局，其中在1年目5月14日之前没有带上梅露维亚外出，4年目6月前冒险者证书等级未达到DIAMOND以及6年目6月1日之前未到达过最果ての村都会直接进入バッドエンド。其他的结局发生的优先度如下所示。

结局发生的优先度（越排前的结局优先度越高）

トゥルーエンド	ジーノエンド
ロロナエンド	マークエンド
ミミエンド	ちむエンド
メルヴィアエンド	炼金料理店エンド
ステルクエンド	ノーマルエンド

结局条件

ノーマルエンド

①不满足其他结局的条件





ジーノエンド

①发生角色事件“やっぱり実践あるのみ”
②基诺的交友值最高
③基诺学会所有的技能

メルヴィアエンド

①发生角色事件“ツェツィと一绪に・3回目”
②梅露维亚的交友值最高
③打倒エビルフェイス



ミミエンド

①发生角色事件“梦は现实へ”
②咪咪的交友值最高
③和咪咪一起打倒フラウシュトラウト
④打倒エビルフェイス



マークエンド

①发生角色事件“出でよ！マクヴェリオン！”
②马克的交友值最高



ステルクエンド

①发生角色事件“ステルクの探し人”
②基诺习得超必杀技
③完成格劳德的造酒任务
④斯特尔克的交友值最高



ロロナエンド

①发生角色事件“炼金术の极み”和“ロロナのアトリエ・现在”
②萝萝娜的交友值最高



ちむエンド

①拥有5个吉姆
②吉姆吃的大パイ数量超过35个（1个大パイ等于10个パイ）





炼金料理店エンド

①完成格劳德的造酒任务
②与伊克塞尔的料理对决取得胜利
③所持金50万以上

トゥルーエンド

①满足以上结局的条件
②冒险者证书等级为GALAXY



流程详解篇

本作的时间系统回归原点，时间安排的好坏可以影响到游戏的时间。只要能够合理的安排时间就可以很轻松的在一周目内达成全结局。在这里为玩家们提供一个流程模板，可以按着这个流程自由发挥。

第一年3月～5月

3 月 1 日到格劳德酒吧和帕梅拉屋发生对话。

↓

3 月 3 日在ニューズ林发生战斗和采集教学。

↓

到“格劳德酒吧”与格劳德对话，之后可以接任务。

↓

和基诺出去冒险。

↓

和梅露维亚一起出去冒险。

↓

5 月 14 日强制返回艾兰亚村。

第一年的 3 月到 5 月基本上是教学部分，让玩家熟悉系统。笔者建议多完成做一些任务，让梅露维亚带着在海鸣りの山道练练级，这样在进入正轨后会相对轻松一些。如果没有带着梅露维亚一起冒险则进入バッドエンド。二周目以后可以选择跳过此部分。

第一年6月～第二年5月

到艾兰德先逛一遍各个商店，发生剧情。适当买些素材后来到“冒险者ギルド”。

↓

将梅露维亚和基诺加入队伍中。

↓

在帕梅拉屋购买低等级的参考书与调合素材。

↓

在“格劳德酒吧”接任务，提升炼金术等级。

↓

梅露维亚带着特特莉和基诺到新出现的地点采集素材，在干いた海练级。

↓

7 月 1 日咪咪来到特特莉的工作室。

↓

2 天后到广场发生剧情，咪咪可以雇佣，此时将队里的基诺替换成咪咪，因为基诺的等级可以通过事件提升，交友值可以通过好友依赖来增加。

↓

达成冒险者证书中ガラス职人、トトリは 3 人いる、ぷにぷに讨伐依赖、リス退治、海鸟退治、爆弹纳品、药品纳品、杂货纳品、はじめての参考书、友达ちょこっと（打开图鉴查看即可得到）的项目。

↓

将冒险者等级和炼金术等级提升到 5 级。

↓

向艾兰德方向行走（在黄金平原中所有的采集点采集素材，在埋もれた遗迹遇到马克）。

↓

9 月到艾兰德。

↓

找库迪莉亚将冒险者证书等级升级成 IRON。

↓

可以使用萝萝娜的工作室。

↓

到冒险者工会后可以接任务。

↓

适当购买商店里的参考书和材料。

↓

到旅人的街道打倒凶恶怪グリフォン，事前准备一些较好的炸弹。

↓

将冒险者证书等级升级到 BRONZE。

↓

返回埋もれた遗迹，采取弹む石（改造马车用）。

↓

到绝望卡再次见到马克。注意不要打开宝箱。



↓

到冒险者工会去找库迪莉亚，发生马克相关的剧情。

↓

发生咪咪返回艾兰德的剧情。

↓

马克来到萝萝娜工作室剧情，可以雇佣马克。

↓

将冒险者证书等级升级到 SILVER。

↓

在カゴ中剩余空间小于 20 时到蒂法娜店里买道具，カゴ容量扩大到 100。

↓

到龙の墓场练级（等级不能超过 22）。

↓

到商店购买一些素材后回到艾兰亚村。

↓

回到工作室后，皮特来告知马车可以使用。

↓

与翠翠对话，开启商店量贩系统。

↓

2 年目 1 月后斯特尔克来到工作室，开始出现好友依赖。

↓

带咪咪出去，“カゴ”的空位少于 20 个的时候回村，发生剧情。

↓

特特莉等级比基诺高时带基诺出去，战斗后发生剧情，基诺离队。

↓

15 天后基诺来到工作室，等级提升到特特莉等级 +3（注意基诺的等级不能到 25）。

↓

带基诺出去，触发学习必杀技的剧情。

↓

返回工作室后发生剧情，得到参考书《冒险家养成计划》。

↓

合成之后交给基诺，基诺习得技能。

↓

3月1日后来到艾兰亚村广场，发生马克改造马车剧情，将事先准备好的弾む石和ピュアオイル给马克。

↓

分别到静かの林道和消えかけた道采集タールの实和イチゴ虫。

↓

基诺的交友值45以上时在特特莉的工作室发生基诺拜师事件。

↓

15天后在特特莉的工作室发生事件。

↓

3天后在艾兰亚村广场发生基诺拜师事件。

↓

7天后在码头发生基诺训练事件。

↓

发生特特莉想送咪咪回宿屋的事件。

↓

在艾兰亚村做任务，并提高基诺和斯特尔克的交友值，直到萝萝娜登场。

第二年6月～第三年5月

6月1日发生事件，萝萝娜登场。

↓

坐马车来到艾兰德，可以雇佣萝萝娜。

↓

将冒险者证书等级升级到GOLD。

↓

合成倍速手袋。

↓

将冒险者证书等级提升到PLATINUM。

↓

坐马车返回艾兰亚村。

↓

到忘れられた村取得宝箱中的两个世界灵魂。

↓

调合出旅人之靴，建议加上带有调合成功率上升的素材来做。

↓

8月1日后与格劳德对话，触发名物の酒造り事件。

↓

坐马车来到艾兰德，与萝萝娜对话得到酒的配方。

↓

全部调合之后得到新的配方，并全部调合出来。

↓

9月1日发生萝萝娜问特特莉喜欢男的还是女的伙伴的事件。

↓

到圣所への地下道练级。

↓

10月1日萝萝娜制作出了第一个吉姆（如果没有出过艾兰德则不会发生事件）。

↓

完成伊克塞尔的料理后参加料理对决，取得胜利（交品质80以上的トトリア风ブランチ即可）。

↓

制作第二个吉姆。

↓

回到艾兰亚村。

↓

到帕梅拉的店里购买生命之水。

↓

将蒸留酒、ビア、ぶどう酒交给格劳德，得到新的参考书。

↓

将三种酒合成后交给格劳德。

↓

在高台发生剧情，得到酒的配方。

↓

合成后交给格劳德。

↓

返回艾兰德。

↓

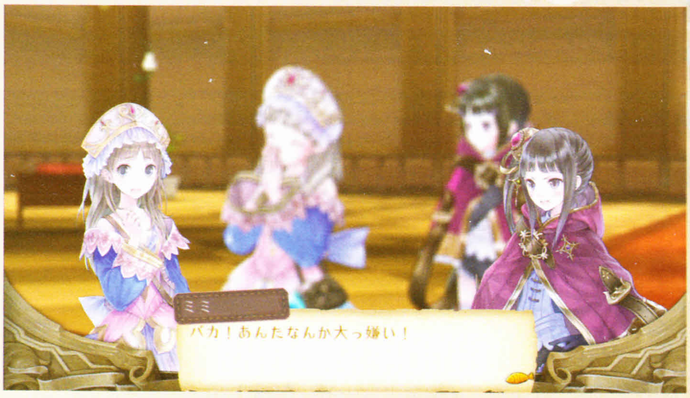
制作第三个吉姆。

↓

在冒险者工会发生咪咪救了冒险者的事件。

↓

第二天将冒险者证书等级升到DIAMOND，发生和咪咪的吵架事件。



↓

三天后在萝萝娜的工作室发生咪咪偷窥事件。

↓

15天后和库迪莉亚对话，与咪咪和好。

↓

第三年1月1日后发生剧情，可以雇佣斯特尔克。

↓

坐马车回到艾兰亚村。

↓

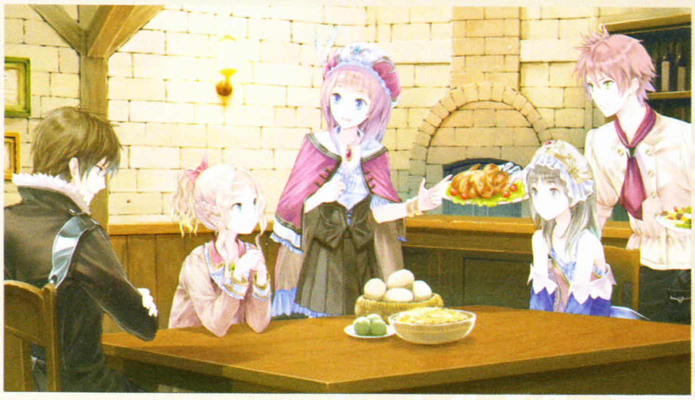
带上基诺和斯特尔克一起出去一次。

↓

坐马车回到艾兰德。

↓

来到食堂发生剧情，奖杯入手。



↓

在菲丽处完成50个任务后到蒂法娜的店发生剧情。

↓

将队友换成萝萝娜和斯特尔克，带出去增加交友值。

↓

每隔一个月在艾兰德职人通道中发生马克与小孩的事件（马克的交友值 40 以上）。

↓

在萝萝娜的工作室发生萝萝娜相关事件。

↓

斯特尔克的交友值上了 50 之后可以得到萝萝娜师匠的道具，有一个生命之水和暗の滴。

↓

制作出第四个吉姆。

↓

让吉姆复制一个暗の滴。

↓

坐马车返回艾兰亚村。

↓

制作带有いい液体が涌く属性的涌水之杯登录帕梅拉的店里，登录之后就不用愁钱的问题了（如果登录 10 个则可以很轻松的在一个月内赚够 50 万）。

↓

在特特莉的工作室里发生基诺必杀技的事件。

↓

在艾兰亚村广场遇到斯特尔克，之后去找基诺，事件后习得技能。

↓

去打艾兰亚村附近的凶恶怪，探索迷宫。

第三年 6 月～第四年 5 月

7 月 1 日发生母亲相关事件。

↓

找梅露维亚、格劳德、帕梅拉、基诺、皮特对话。

↓

在采集地发生剧情，鸽子发现国王，斯特尔克离队。

↓

回到工作室后斯特尔克登门道歉。

↓

到ローリンヒル和忘れられた村去采取贵重道具。

↓

回到艾兰德，找库迪莉亚、斯特尔克和咪咪打听妈妈的情报。

↓

萝萝娜的交友值达到 50 后，来到职人通り发生萝萝娜与库迪莉亚对话的事件。

↓

第四年 1 月 1 日得到妈妈最后的去向，得到出航届。

↓

带上咪咪回到艾兰亚村，回家后发生剧情，经过一天。

↓

来到伊克塞尔房，发生剧情。

↓

到格劳德酒吧，发生剧情。

↓

从父亲那里得到参考书《帆船解体新书》。

↓

出大地图后发生咪咪要帮特特莉找船的材料的事件。

↓

合成除了动力操纵杆之外的其他部分。

↓

坐马车回到艾兰德。

↓

在身上没有任务的情况下到蒂法娜的店，发生菲丽的剧情，蒂法娜建议借酒消愁。

↓

2 天后来到食堂，发生事件，奖杯入手。



↓

合成船的部件。

↓

发生萝萝娜询问喜欢冒险还是炼金术的事件，选择的结果不影响结局。

第四年 6 月～第五年 5 月

正式升级到 DIAMOND。

↓

将冒险者证书升级到 COBALT。

↓

制作第五个吉姆。

↓

到世舍て人の家取得宝箱中的琉璃色の羽。

↓

合成トラベルゲート。

↓

调合出极品 N/A，交给吉姆量产。

↓

将队友换成咪咪和萝萝娜。

↓

使用トラベルゲート来到艾兰亚村。

↓

到酒吧中找到梅露维亚，发生邀请翠翠冒险的事件。

↓

将合成好的船的部件交给父亲，每交两个发生剧情，日期经过一天。

↓

到码头发生出航事件。

↓

在队里有咪咪的情况下打倒フラウシュトラウト。

↓

坐船来到右上角的最果ての村。

↓

出村时发生咪咪的慰问事件。

↓

使用旅行门传送回艾兰亚村，发生剧情，日期经过一天。

↓

调合出极品的エリキシル剂和精灵石，交给吉姆量产。

↓

到码头发生剧情，交出ひかる圆盘和プラティーン后马克和父亲改造船，船的移动速度加快。

↓

调合出マグロワイン、パタフリキュール和爆弹酒后交给格劳德。

↓
在特特莉家里发生皮娅喵相关的事件。
↓
带上梅露维亚姐，邀请姐姐一起出去冒险，日期经过 2 天。
↓
一个月后再次带上翠翠出去冒险，日期经过 9 天。
↓
在特特莉家里发生皮娅喵相关的事件。
↓
与格劳德对话，得到ぬしの酒造り配方。
↓
与父亲和斯特尔克对话。
↓
带上ゾンネフルーツ 30 日到ぬしの栖む所钓出主，得到奖杯。



↓
合成ぬしのたる酒后交给格劳德。
↓
再次来到酒吧。
↓
在特特莉家里发生皮娅喵相关的事件。
↓
将冒险者证书等级升到 GALAXY。
↓
再次来到最果ての村。
↓
与ピルカ对话两次后可以购物，有参考书和品质 100 的龙のつの。
↓
使用旅行门返回艾兰亚村。
↓
在特特莉家里发生皮娅喵相关的事件，奖杯入手。



↓
让吉姆量产复制龙のつの。
↓
到黑之领域讨伐黑龙，会掉龙のうろこ和龙のつの。
↓
合成强力的装备和道具。
↓
将马克带到黄昏の玉座练到 30 级，交友值加到 60 以上。
↓
讨伐剩余的凶恶怪，跑完剩下的地图。

第五年 6 月～第五年 12 月

6 月 1 日皮特来找特特莉，说要举行丰渔祭。
↓
邀请翠翠、梅露维亚、帕梅拉、萝萝娜、咪咪、库迪莉亚、菲丽参加。注意萝萝娜、梅露维亚、咪咪三人的交友值要在 60 以上，库迪莉亚要在萝萝娜同意参加后才会答应。注意在丰渔祭的准备期间带帕梅拉到恶魔の塔，会出现帕梅拉无法回来的 BUG。



↓
到黄昏的御座练级。
↓
60 天后召开丰渔祭，注意不要错过日期了。成功召开后得到奖杯。




↓
注意控制吉姆吃派的数量，吃到 34 个大派的时候让他们停止工作。
↓
到萝萝娜工作室中找萝萝娜。
↓
到帕梅拉店里找帕梅拉。
↓
准备大量 N/A、エリキシル剂以及各种回复药等来到リヒタリンツェーレン打倒エビルフェイス。
↓
剧情强制回到最果ての村。
↓
回到リヒタリンツェーレン，打倒上层的隐藏 BOSS。
↓
在第五层中采取所有的素材（每个采集点都有非常多的极品素材）。
↓
返回艾兰亚村，做好挑战オーツェンカイザー的准备。
↓
打倒オーツェンカイザー。

第六年 1 月～第六年 5 月

靠刷涌水之杯赚足 50 万的钱。炼金料理 END 和 TRUE END 相关。
↓
在萝萝娜工作室中将炼金术等级升到 50 级。萝萝娜 END 相关。
↓
让梅露维亚带着翠翠出去冒险，有战斗，胜负无所谓。梅露维亚 END 相关。
↓
和马克一起到约束遗迹中打倒铁巨人。马克 END 相关。
↓
将基诺练到 25 级，基诺和斯特尔克 END 相关，由交友值决定。
↓
基诺找特特莉单挑，胜利之后发生剧情，斯特尔克和基诺离队。

一段时间后发生剧情，基诺学得必杀技。

↓

到冒险者工会找咪咪对话后，带咪咪去黄昏の玉座练级，咪咪 50 级后再打一战发生剧情。咪咪 END 相关。

↓

让吉姆吃掉 35 个大派。吉姆 END 相关。

↓

第六年 6 月 1 日，游戏结束。

角色事件篇

在游戏流程中只要满足一定的条件就会发生各种角色事件，满足要求就能够进入对应的结局。其中需要注意某些有时间限定的重要事件，一旦错过就要重新来过。以下将为大家介绍本作中各个角色的事件。

期限限定的事件

期限限定的事件分为五大类，分别为序盘、造船、寻找母亲、恶魔の塔和丰渔祭。除了丰渔祭事件之外其他的事件都与结局有关，一定要完成。

序盘发生的事件

序盘事件指的是教学部分结束后进入本篇时发生的事件，发生的条件都比较简单，可以很自然的达成。

事件列表

事件名	发生条件	结果
冒险者の朝	取得冒险者证书	梅露维亚和基诺离开队伍，可以使用菜单移动。
おねえちゃんもお仕事	去格劳德酒吧	商店“酒场の花”开始运营
パメラに报告	“冒险者の朝”发生后去パメラ屋	对话事件
メルヴィアに报告	“冒险者の朝”发生后与梅露维亚说话	对话事件
ロロナ来村	“おねえちゃんもお仕事”发生后第二天之后回到特特莉的工作室	入手《ロロナの参考书》
马车修理中…	来到艾兰亚村广场	马车不能使用
马车再开	1 年目 9 月以后在特特莉的工作室	马车可以使用

造船之前的事件



造船之前的时间从 3 年目开始发生，主要是打听关于母亲的事情，在第四年发生“ギゼラのこと・最后の足取り”之后才正式开始制造船。造船需要用到大量的木材，应该尽量提早准备。

事件列表

事件名	发生条件	结果
海龙被害	3 年目 1 月 1 日以后，冒险者证书等级 SILVER 以上来到艾兰亚村广场	对话事件
ヴィードのこと?	“海龙被害”发生 7 天之后在特特莉的工作室中调合	对话事件
ギゼラのこと・メルヴィア	3 年目 7 月 1 日以后到艾兰亚村广场	对话事件
ギゼラのこと・ゲラルド	与格劳德对话	对话事件
ギゼラのこと・パメラ	与帕梅拉对话	对话事件
ギゼラのこと・ペーター	与皮特对话	对话事件
ギゼラのこと・ジーノ	与基诺对话	对话事件

事件名	发生条件	结果
ギゼラのこと・クーデリア	与库迪莉亚对话	对话事件
ギゼラのこと・ステルク	与斯特尔克对话	对话事件
ギゼラのこと・ミミ	与咪咪对话	对话事件
ギゼラのこと・最后の足取り	4 年目 1 月 1 日以后、“ギゼラのこと・クーデリア”发生 30 天以后，库迪莉亚来到萝萝娜工作室	对话事件
思い出不协和音	去特特莉的工作室	对话事件，经过一天
どうしたもんか	来到特特莉家的伊克塞尔房	对话事件
船作り开始!	到格劳德酒吧	入手参考书《帆船解体新书》
语る思い出・1	拿两个船的材料交给父亲	对话事件，经过一天
语る思い出・2	拿四个船的材料交给父亲	对话事件，经过一天
完成!	拿六个船的材料交给父亲	对话事件，经过一天
出港!	去码头	可以出海
海龙	到アルトメイア去	与フラウシュトラウト战斗

寻找母亲下落的事件

特特莉冒险的最终目的就是寻找母亲的下落，在船制造完成之后出海来到地图右上方的北の大地的最果ての村就可以得知母亲的下落。



事件列表

事件名	发生条件	结果
大陆发现?	到北の大地	对话事件
最果ての村	到达最果ての村	对话事件，与皮娅喵见面
ギゼラのこと	到最果ての村的墓场	遇到ピルカ，经过一天
归还の朝	从最果ての村离开	对话事件
归还	回到特特莉的工作室	皮娅喵来到特特莉的工作室，经过一天
皮娅喵のこと	到特特莉家的伊克塞尔房	对话事件
なぐさめ	“归还”发生 15 天以后在工作室中发生。“归还の朝”发生时若发生咪咪的角色事件“なぐさめ・ミミ”则不会发生	对话事件

拯救最果ての村



在最果ての村打听到母亲下落之后再次来到最果ての村长老的家，发生恶魔の塔的相关事件。这个事件影响到其中的几个结局，在完成之后能够采集到一些只有リヒタリンツェーレン才有的稀有高品质道具。注意第一次进入リヒタリンツェーレン后直接进入与エビルフェイス的战斗。

事件列表

事件名	发生条件	结果
再来・最果ての村	到最果ての村长老之家	对话事件
はてさて	到特特莉的工作室	对话事件
ロロナに相谈	到萝萝娜的工作室	对话事件
パメラにアポ	到パメラ屋	对话事件
パメラとお出かけ	和帕梅拉一起离开艾兰亚村	对话事件
パメラとただいま	发生“パメラとお出かけ”后返回特特莉的工作室	对话事件
开いた塔	发生“パメラとお出かけ”后来到リヒタリンツェーレン	可以进入リヒタリンツェーレン
めでだしめでだし?	打倒エビルフェイス	对话事件
说教予约	到特特莉的工作室	对话事件
まだ见ぬ场所へ	调查リヒタリンツェーレン的像	可以到リヒタリンツェーレン的深处

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

丰渔祭

在5年目的6月1日岛8月30日期间在特特莉的工作室中，皮特会来到特特莉的工作室宣布要召开丰渔祭，在60天内要邀请到梅露维亚、咪咪、萝萝娜、翠翠、库迪莉亚、菲丽、帕梅拉7个人参加丰渔祭。其中梅露维亚、咪咪、萝萝娜三个人要求在交友值超过60时才会答应参加，库迪莉亚需要萝萝娜决定参加之后邀请才肯参加。另外三人可以直接邀请。在这60天内马车将无法使用。

在成功邀请到7人后在60天后回到特特莉的工作室，皮特会来询问特特莉情况并成功地举行



丰渔祭。8个人会轮流上场。在上场时连按○键可以为该角色鼓掌，鼓掌数最多的一名角色将取得优胜。在鼓掌数相同的情况下则登场较早的一名角色取得优胜。如果因为调合或者外出错过了日期则丰渔祭举办失败，皮特离开艾兰亚村三个月。

角色事件

角色事件中的大部分讲述的都是普通的日常生活，以下事件中标有→的事件为前一事件的后续事件，红字表示的为结局相关事件。

基诺的事件

有着丰富的角色事件，事件的特征是在连续事件的最后能够习得技能。在"暇だから手合わせ"事件中基诺的能力比较弱，通常可以很轻易的打败他。胜利之后不会得到经验值和钱。



事件列表

事件名	发生条件	结果
きっかけは突然に	2年目以后，基诺的交友值40以上且其冒险者等级在10以上到任意采集地	对话事件
→必杀技とはなんぞや	到特特莉或者萝萝娜的工作室	入手《冒险者养成アイデア》
→特训无くして会得无し	"必杀技とはなんぞや"发生后将"冒险者养成アレイ"交给基诺	基诺学得技能"オレ流必杀の一击"
弟子入り・やっぱり突然に	"特训无くして会得无し"事件完成后、基诺的交友值45以上，斯特尔克未加入时与基诺到任意的采集地去	对话事件
弟子入り・メルヴィア?	"弟子入り・やっぱり突然に"发生7天以上14天以内时到艾兰亚村广场	对话事件
弟子入り・ステルク?	"弟子入り・やっぱり突然に"发生15天以上后到艾兰亚村广场	对话事件
→弟子入り・ステルク!	"弟子入り・ステルク?"发生3天以上后到艾兰亚村广场	对话事件
→弟子入り・ただいま修行中	"弟子入り・ステルク!"发生7日以后到码头去。	对话事件
悔しくて人任せ	3年目以后，基诺的冒险者等级15以上且交友值50以上，"弟子入り・ただいま修行中"和斯特尔克加入的事件发生后到特特莉的工作室	对话事件
→缘の下の师匠	到艾兰亚村广场或者职人通り去	对话事件
→实践あるのみ	与基诺对话	基诺学得技能"オレ流クリティカル"
暇だから手合わせ	4年目以后基诺的冒险者等级25以上且交友值60以上，发生事件"实践あるのみ"后到特特莉的工作室	与基诺战斗。
→忌まわしき过去	"暇だから手合わせ"事件中战斗取得胜利7天后到特特莉的工作室	对话事件
→やっぱり实践あるのみ	"忌まわしき过去"发生7天后到特特莉的工作室	基诺学会技能"オレ流アインツェル"
ジーノ<トトリ	2年目6月1日以前未发生"弟子入り・やっぱり突然に"事件，且特特莉的冒险者等级比基诺的高	对话事件，基诺暂时不可用
→ジーノ>トトリ	"ジーノ<トトリ"发生15天以后来到特特莉的工作室	基诺的冒险者等级变为特特莉的冒险者等级+3
冒险の催促でしょ	2年目5月30以前基诺在队伍中且30天以上没有去采集地	对话事件

事件名	发生条件	结果
顺位なんか气にしない	发生与咪咪吵架的事件后冒险者证书等级提升(GOLD以上)	对话事件
ナチュラルボーンスキル	基诺的交友值35以上时到任意的采集地	对话事件
→ナチュラルボーンすぎる	基诺的交友值35以上时到任意的采集地	对话事件
结构歩いたこの大陆には	"ギゼラのこと・最后の足取り"未发生且探索踏破50%以上的情况下与基诺到任意采集地	对话事件
こどもとおとなの间	基诺的交友值50以上时与基诺一起返回特特莉的工作室	对话事件
隐れ技能と亲父さん	在"グィードのこと?"发生后"ギゼラのこと・最后の足取り"发生之前和基诺一起去码头	对话事件

梅露维亚的事件

梅露维亚的个人事件与她的好友翠翠有着很深的关系。尤其是梅露维亚的结局判定事件"ツェツィと一緒に"一系列的时间中，能够见到梅露维亚认真时候的表情。这些连续事件发生后日期会经过许多天，注意不要影响到依赖的期限。



事件列表

事件名	发生条件	结果
メルヴィアの本气?	1年12月30日之前与梅露维亚一起战斗胜利	对话事件
→メルヴィアの本气!	"メルヴィアの本气?"发生15天以后，特特莉的冒险者等级在10以下，梅露维亚在队里时到艾兰亚村北部、西方の平原、海鸣り山道之一去	对话事件
内绪の约束	与梅露维亚冒险两次以上后与梅露维亚到任意采集地	对话事件
→秘密の计画	与梅露维亚的交友值超过60、冒险者证书等级为DIAMOND以上时与梅露维亚对话	对话事件
→それぞれの思い	与翠翠对话	对话事件
→ツェツィと一绪に・1回目	"それぞれの思い"发生30天以后带着梅露维亚与翠翠对话	对话事件，经过2天
→ツェツィと一绪に・2回目	"ツェツィと一绪に・1回目"发生30天后带着梅露维亚与翠翠对话	经过9天
→ツェツィと一绪に・3回目	"ツェツィと一绪に・2回目"发生30天后带着梅露维亚与翠翠对话	特特莉一个人与三只スカーレット战斗。经过10天
この人、怪力につき・1	梅露维亚的交友值40以上、"カゴ"的空位在20以上时与梅露维亚到任意采集地	得到20个アイヒェ
→この人、怪力につき・2	到特特莉的工作室	对话事件
お土产ばなし	梅露维亚的交友值45以上时到格劳德酒吧去	对话事件
→お土产チョイス	与梅露维亚到任意采集地去	对话事件
见守る姉ふたり	2年目6月1日到2年目9月30日之间去格劳德酒吧	对话事件
そろそろ家に戻れ?	3年目6月1日以前，梅露维亚在队中的情况下在艾兰德经过180天以上	对话事件
祝・20岁	2年目9月1日到2年目11月30日之间与梅露维亚对话	对话事件
酒场にて	2年目12月1日到3年目5月30日之间到格劳德酒吧	对话事件
服装のこと	梅露维亚的交友值在50以上时与梅露维亚到任意的采集地去	对话事件
资格のこと	冒险者证书等级为SILVER到DIAMOND之间，梅露维亚不在队伍中时到冒险者工会去	对话事件
メルヴィアとペーター・1	和梅露维亚一起坐马车到艾兰德	对话事件
→メルヴィアとペーター・2	冒险者证书等级为IRON以上时从村之广场进入世界地图	对话事件
→メルヴィアとペーター・3	梅露维亚的交友值60以上时到特特莉家的伊克塞尔房	对话事件

咪咪的事件

咪咪的事件比较繁琐，除了初期的几个事件之外大部分事件都是有关联的，漏了一个就不能继续。需要注意"家族の秘密・1"、"海龙"这两个事件，其他的事件在正常流程中就能达到。



事件列表

事件名	发生条件	结果
再会・ミミ・1	1年目7月1日以后在特特莉的工作室里	对话事件
→再会・ミミ・2	"再会・ミミ・1"发生3天后到艾兰亚村广场去	可以雇佣咪咪
→さっさと雇いなさいよ!	可以雇佣咪咪后30天以上未雇佣咪咪，到脱莉的工作室去	对话事件
强さの秘密・1	和咪咪一起战斗	对话事件
→强さの秘密・2	"强さの秘密・1"发生后60天以内没有带上咪咪离开艾兰亚村	对话事件
家族の秘密・1	咪咪的交友值为10以上且カゴ剩余的空位在20个以下时和咪咪一起返回特特莉的工作室	对话事件
→家族の秘密・2	咪咪的交友值15以上且发生"家族の秘密・1"15天之后和咪咪一起返回特特莉的工作室	对话事件
→家族の秘密・3	咪咪的交友值20以上且发生"家族の秘密・2"15天之后和咪咪一起返回特特莉的工作室	对话事件
→家族の秘密・4	咪咪的交友值25以上且发生"家族の秘密・3"15天之后和咪咪一起返回特特莉的工作室	对话事件
→友达?	咪咪的交友值30以上且发生"家族の秘密・4"15天之后和咪咪一起返回特特莉的工作室	对话事件
アーランドに归ります	冒险者证书等级提升到BRONZE后30天以后回到任意的工作室	咪咪回到艾兰德
空振りお节介	咪咪回到艾兰德后见过艾兰德所有的店主，且咪咪的交友值10以上时返回萝萝娜的工作室	对话事件
炼金术が知りたくて	"空振りお节介"发生7日后且与咪咪冒险5次以上在萝萝娜的工作室使用炼金釜	对话事件
ミミのこと・1	发生"友达?"和"アーランドに归ります"事件后，咪咪不在队伍中的情况下和库迪莉亚对话	对话事件
→ミミのこと・2	"ミミのこと・1"发生后于咪咪对话或者和咪咪来到世界地图	对话事件
→ミミのこと・3	咪咪的交友值45以上且向菲丽报告的任务总数超过25个后与菲丽对话	对话事件
→ミミのこと・4	"ミミのこと・3"发生15天后且咪咪的交友值达到50以上时来到冒险者工会	对话事件
→ランクアップは仲たがいの元?	"ミミのこと・4"发生后的第二天提升冒险者证书等级	咪咪不能雇佣
→仲たがい中	"ランクアップは仲たがいの元?"发生3天后在萝萝娜的工作室发生	对话事件
→家名のために	造船事件开始后和咪咪一起来到世界地图	对话事件
→海龙	和咪咪一起打倒フラウシュトラウト	对话事件
→なぐさめ・ミミ	"归还の朝"发生后随即发生	对话事件
→その后の目标	与咪咪对话	对话事件
梦は现实へ	特特莉和咪咪的冒险者等级为50、咪咪的交友值60以上、打倒了エビルフェイス且发生了"なぐさめ・ミミ"的事件后与咪咪一起战斗	对话事件

马克的事件

马克的事件中值得一提的是马车改造事件和船改造事件。在完成改造之后马车和船的速度将会翻倍，能节约大量时间。



事件列表

事件名	发生条件	结果
奇人登场	到埋もれた遗迹去	对话事件
→奇人登场・追	"奇人登场"发生的当天再次进入埋もれた遗迹	对话事件
变人再登场	"奇人登场"发生后去绝望卡	对话事件
→变人再登场・追	打开绝望卡的蓝色宝箱	特特莉HP剩下1
へんな人报告します	"变人再登场"发生后向库迪莉亚报告	对话事件
→再会・マーク	"へんな人报告します"发生7天之后回到任意工作室	马克可以雇佣
くまさんとロロナ	可以雇佣萝萝娜和马克之后没有带两人一起出去冒险的情况下到萝萝娜的工作室	对话事件
マークと子供たち・ロボット	马克的交友值40以上且马克不在队伍的情况下到职人通り	对话事件
→マークと子供たち・ねこ型	"マークと子供たち・ロボット"发生30天以上且马克的交友值45以上时到职人通り	对话事件
→万人受けの妙案	"マークと子供たち・ねこ型"发生30天以上且马克的交友值50以上时到职人通り	对话事件
→妙案の下准备	在满足发生"万人受けの妙案"后60天，马克的交友值60以上、冒险者等级30以上并进入过约束の遗迹的情况下4年目之后来到萝萝娜的工作室	对话事件
→遗迹の守护者	和马克一起去约束の遗迹	和铁巨人战斗，胜利后花13日返回艾兰德，马克不能雇佣
→出でよ! マクヴェリオン!	上一个事件发生后15天以后到萝萝娜的工作室	对话事件，经过一天。马克学会技能"轰! マクヴェリオン"，并可以雇佣
马车改造计划・1	马车修理完成后在2年目3月以后来到艾兰亚村广场。马克不能在队伍中。	对话事件
→马车改造计划・2	将"弹む石"和"ピュアオイル"交给马克	马车移动速度上升
船改造计划・1	从最果ての村回来之后，马克的交友值30以上且不在队里的情况下前往码头	对话事件
→船改造计划・2	将"ひかる圆盘"和"プラティーン"交给马克	船的移动速度上升
职のこと	马克的交友值20以上时与马克对话	对话事件
→家のこと	"职のこと"发生后第二天以后、马克的交友值25以上时与马克对话	对话事件
マークとハゲル・1	马克的交友值30以上时到男の武具屋去	对话事件
→マークとハゲル・2	"マークとハゲル・1"发生后过7天以上到サンライズ食堂去	对话事件
マークとちむ	吉姆诞生后15天以上来到萝萝娜的工作室	对话事件

萝萝娜的事件

萝萝娜的事件中可以拿到许多的参考书，其中部分事件对炼金术等级有要求，前期可以尽快提升炼金术等级从而尽早得到这些参考书。此外萝萝娜相关的事件中还有部分涉及到前作的人物。



事件列表

事件名	发生条件	结果
回想・ロロナ	炼金术等级5级后调合	对话事件
コンテナの秘密・1	第一次冒险者证书更新之后	萝萝娜的工作室里的コンテナ可以使用
→コンテナの秘密・2	回到特特莉的工作室	对话事件
→コンテナの秘密・3	可以雇佣萝萝娜后，发生"くーさん"7天后返回萝萝娜工作室	
再会・ロロナ・1	发生"回想・ロロナ"和"コンテナの秘密・2"事件后2年目6月1日后到特特莉的工作室	对话事件
→再会・ロロナ・2	发生"再会・ロロナ・1"后到艾兰德去	对话事件
→くーさん	到萝萝娜的工作室去	对话事件
→一绪に调合	在萝萝娜的工作室调合	对话事件
→冒险者<炼金术	"一绪に调合"后经过7天以上，特特莉的冒险者等级低于炼金术等级，且冒险者等级在BRONZE以下时在萝萝娜的工作室调合	对话事件
冒险者兼炼金术士	可以雇佣萝萝娜之后过60天，カゴ的空间剩下20以下且萝萝娜不在队伍中时在萝萝娜的工作室调合	对话事件
先生としての悩みこと	在3年目7月1日起，萝萝娜的交友值50以上到职人通り	对话事件
→冒险者? 炼金术士?	发生"先生としての悩みこと"事件180天后，萝萝娜的交友值60以上	对话事件

事件名	发生条件	结果
→炼金术の极み	在萝萝娜的工作室中将炼金术等级升到 50	对话事件
ロロナのアトリエ · 现在	萝萝娜的交友值 40 以上，斯特尔克的交友值 20 以上，特特莉的冒险者证书等级 SILVER 以上并触发了伊克塞尔的角色事件“料理传授 · 开始”后，3 年目以后到サンライズ食堂	对话事件
パイに胜败はないみたい	发生吉姆的角色事件“负けませんから”后过 7 天和特特莉返回特特莉的工作室	对话事件
ロロナのレシピ · 1	可以雇佣萝萝娜后过 7 天以上、炼金术等级超过 5 级时去萝萝娜的工作室	入手参考书《ロロナのパイノート》
→ロロナのレシピ · 2	在特特莉的工作室中调合“プレーンパイ”、“ハニーパイ”、“ベジパイ”、“ミルクパイ”、“ミートパイ”中的一种	入手参考书《鱼パイの作り方》
→ロロナのレシピ · 3	“ロロナのレシピ · 1”发生 30 天、炼金术等级达到 10 级以上时到萝萝娜的工作室	入手参考书《ロロナのお鱼メモ》
→ロロナのレシピ · 4	“ロロナのレシピ · 3”发生 30 天、炼金术等级达到 20 级以上时到萝萝娜的工作室	入手参考书《便利道具大全》
→ロロナのレシピ · 5	“ロロナのレシピ · 4”发生 30 天、炼金术等级达到 30 级以上且冒险者证书等级为 COLBAT 后第二天到萝萝娜的工作室	入手参考书《ロロナの危险な本》
→ロロナのレシピ · 6	“ロロナのレシピ · 5”发生 30 天且吉姆没达到 5 人，第五个“生命の水”入手后 50 天未使用	入手参考书《素敌なレシピ》

斯特尔克的事件

斯特尔克的事件比较丰富，有追寻原国王的系列事件、鸽子的事件。此外，斯特尔克的结局判定事件之一的“ぬし传说 · VS”属于格劳德的造酒事件。

事件列表

事件名	发生条件	结果
ステルなんとか	与库迪莉亚对话	对话事件
→再来 · ステルク	2 年目以后、冒险者证书等级为 IRON 以上后到特特莉的工作室	开启好友依赖
→再会 · ステルク	3 年目以后、吉姆诞生 30 天以后到萝萝娜的工作室	可以雇佣斯特尔克
ロロナのこと	斯特尔克的交友值 20 以上、萝萝娜不在队伍中的情况下和斯特尔克出去	对话事件
→ステルクとロロナ	萝萝娜不在队伍中的情况下与斯特尔克到任意采集点三次后来到世界地图	对话事件
ステルクとハト · 1	斯特尔克的交友值 5 以上到任意工作室去	对话事件
→ステルクとハト · 2	斯特尔克的交友值 30 以上到职人通り	对话事件
→ステルクとハト · 3	斯特尔克的交友值 40 以上到职人通り	对话事件
ステルクの探し人 · 1	斯特尔克的交友值 30 以上且与斯特尔克共同出去过 6 次以上时到任意的工作室	对话事件
→ステルクの探し人 · 2	“ステルクとハト · 1”发生后且斯特尔克的交友值 60 以上时到任意的采集地	斯特尔克不能雇佣
→ステルクの探し人 · 3	“ステルクの探し人 · 2”发生 7 天后到任意工作室	斯特尔克可以雇佣
→ステルクの探し人 · G	武器调合做出“龙裂きの大剑”和“怪盗のマント”，发生“颜つきのこと”后与斯特尔克对话	对话事件
→名前のこと	“ステルクの探し人 · G”发生后第二天以后、斯特尔克的交友值 55 以上时与斯特尔克对话	对话事件
斯特尔克の仕事	“再来 · ステルク”发生之后、3 年目 5 月 30 日之前且斯特尔克不在队伍中的情况下到艾兰德东之荒野去	对话事件
传说の炼金术士 · クーデリア	“再来 · ステルク”发生后到萝萝娜可雇佣之前与库迪莉亚对话	对话事件
→传说の炼金术士 · ステルク	“传说の炼金术士 · クーデリア”发生后第二天以后到特特莉的工作室	对话事件
强い？强くない？	3 年目 6 月 30 之前，斯特尔克在队伍中的情况下取得战斗胜利	对话事件
→强い？强くない？ · 2 回目	和斯特尔克一起出去冒险过且特特莉的冒险者等级比斯特尔克高的情况下与斯特尔克一起来到世界地图	对话事件
斯特尔克の责任	斯特尔克的冒险者等级比特特莉高的情况下在 3 年目 6 月 30 日之前以特特莉战斗不能，斯特尔克健在的状态结束战斗	对话事件
战いの基本	3 年目 6 月 30 日之前与斯特尔克一起冒险三次后取得战斗胜利	特特莉的冒险者等级上升 1
有效利用	斯特尔克的交友值 50 以上、カゴ的容量剩下 4 以上时到萝萝娜的工作室	入手生命の水、黑の魔石、暗の 、クラリタケの胞子
年龄のこと	2 年目 9 月 1 日到 12 月 30 日期间完成过一次斯特尔克的好友依赖后返回特特莉的工作室	对话事件
颜つきのこと	斯特尔克的交友值 25 以上时与斯特尔克对话	对话事件



翠翠的事件

翠翠的事件基本上与梅露维亚和皮娅喵有关，而以自己为主的事件则比较少，总计只有四个。正常的流程过程中这些事件都能够发生。

事件列表

事件名	发生条件	结果
量贩店开始 · ツエツィ	冒险者证书等级 BRONZE 以上与翠翠对话	可以利用量贩功能
→炼金术士の正装？	“冒险者の朝”发生 7 日后来到特特莉的工作室	对话事件
でも釜	在特特莉的工作室中调合情热のコンソメ、黑の香茶、マイスタータルト、デニッシュ的任意一种	对话事件
ツエツィとちむ	只有一个吉姆的情况下来到特特莉的工作室	对话事件

格劳德的事件

格劳德的事件是一个系列的完整事件，前半部分主要为新酒的开发，后半部分则增加了主的传说。事件相关的参考书比较多，而且“ぬし传说 · VS”是斯特尔克的结局判定条件之一。

事件列表

事件名	发生条件	结果
酒造依赖 · プロローグ	可以雇佣萝萝娜后与格劳德对话	对话事件
→お酒の作り方	萝萝娜的工作室	入手参考书《お酒とくらし》
→まだ道の途中	将ビア、蒸留酒、ぶどう水的任意一种交给格劳德	对话事件
→ステップアップ	ビア、蒸留酒、ぶどう水全部调合成功	入手参考书《お洒落な饮み物》
→再依赖	将フローラルサワー、ミリオンナイト、祝福のワイン交给格劳德	对话事件
→真章 · 闪き	返回特特莉的工作室、特特莉的伊克塞尔房和高台	入手参考书《名物鱼酒メモ》和コヤシイワシ
→真章 · アンチョピア	调合出アンチョピア	对话事件
→真章 · 新たな道	将アンチョピア交给格劳德	入手参考书《新名物开发ノート》
→真章 · 终焉？	将爆弹酒、マグロワイン、バタフリキュール交给格劳德	对话事件
→真章 · 后日谈	与翠翠对话	对话事件
→终章 · 语ろうぬし传说	“真章 · 终焉？”发生 30 天后与格劳德对话	对话事件
→ぬし传说 · 件の竿	与父亲对话	对话事件
→ぬし传说 · メルヴィア	与梅露维亚对话	对话事件
→ぬし传说 · ステルク	与斯特尔克对话	对话事件
→ぬし传说 · VS	在任意月的 30 日带着ゾンネフルーツ到ぬしの栖家	选择ゾンネフルーツ后事件成功，入手ぬしの切り身。选择其他则事件失败。
→ぬし传说 · 报告	未交出ぬしの足酒之前与格劳德对话	对话事件
→终章 · この世の末	将ぬしの足酒交给格劳德	对话事件
→终章 · 后日谈	第二天后来到格劳德酒吧	对话事件

帕梅拉的事件

充满各种谜团的角色。她的事件与恶魔の塔事件有着紧密的联系。其中帕梅拉的恶魔の塔事件中有一个很严重的BUG，具体在后文的BUG部分中介绍。



事件列表

事件名	发生条件	结果
パメラと海	可以使用萝萝娜的工作室后与帕梅拉对话	对话事件
パメラとロロナ	与萝萝娜一起到帕梅拉屋	对话事件
パメラと店の秘密	"パメラとロロナ"发生30天后与帕梅拉对话	对话事件
パメラとくまのぬいぐるみ・1	未发生恶魔の塔的"ロロナに相谈"事件时在"パメラと海"发生30天后与帕梅拉对话	对话事件
パメラとくまのぬいぐるみ・2	未发生恶魔の塔的"ロロナに相谈"事件时在"パメラとくまのぬいぐるみ・1"发生30天后与帕梅拉对话	对话事件
パメラと枯れ尾花	发生恶魔の塔的"ロロナに相谈"事件后在皮特的马车运营中时去帕梅拉屋	对话事件
パメラとくまのぬいぐるみ・3	"パメラと枯れ尾花"发生后第二天以后到帕梅拉屋去	对话事件

库迪莉亚的事件

库迪莉亚的事件与前作的剧情有一定的关联，主要围绕着她的身高问题。

事件列表

事件名	发生条件	结果
禁句	第一次冒险者证书等级提升后且在发生"再会・ロロナ・1"之前到萝萝娜的工作室	对话事件
クーでリアとほむ	只有一个吉姆的情况下到萝萝娜的工作室	对话事件
休日风景	萝萝娜的交友值40以上时，萝萝娜不在队中的情况下返回萝萝娜的工作室	对话事件

伊克塞尔的事件

伊克塞尔的事件与料理有着很大的关系，通过这一系列的事件可以得到不少的料理制作参考书，得到后就制作出比较强力的回复道具。而且料理对决取得胜利之后还能够取得贵重的素材和生命の水。

事件列表

事件名	发生条件	结果
再会・イクセル	与伊克塞尔见面后果三天再到サンライズ食堂	对话事件
料理传授・开始	吉姆诞生之后与伊克塞尔对话	入手参考书《イクセクレシピ帐》
→料理传授・2回目	将黑の香茶和情热のコンソメ交给伊克塞尔	入手参考书《乐しいスローフード》
→料理传授・3回目	将マイスタータルト和デニッシュ交给伊克塞尔	入手参考书《素材で变わる料理》
→料理传授・4回目	将品质60以上的百年ビスケ交给伊克塞尔	入手参考书《トトリ用料理メモ》
→料理传授・そして对决へ	调合出トトリア风ブランチ	对话事件
→料理对决・卖らねぇよ！	与伊克塞尔对话	在决出胜负之前无法购物
→料理对决・本番	带着トトリア风ブランチ与伊克塞尔对话	入手参考书《料理长の赠り物》，品质80以上时还能得到"豪华食材套装"（注）
→料理对决・后日谈	"料理对决・本番"发生后第二天至第七天内到サンライズ食堂	对话事件
料理传授・外传	在调合出トトリア风ブランチ之前在萝萝娜的工作室中调合出品质60以上的黑の香茶、情热のコンソメ、マイスタータルト、デニッシュ中的其中一种	对话事件

注："豪华食材套装"包括生命の水、ベヒモスの心脏、ゾンネフルーツ、贤者のハーブ。

哈格尔的事件

哈格尔的相关事件主要是武器调合中的感想。

事件列表

事件名	发生条件	结果
再会・ハゲル	到男の武具屋	对话事件
→ヴォイス	"再会・ハゲル"发生后30天以上且发生过格劳德的"真章・终焉？"事件后与哈格尔对话	对话事件
→ゲラルトハゲル	"ヴォイス"发生后30天以上来到格劳德酒吧	对话事件
武器调合・开始	冒险者证书等级为IRON以上时到男の武具屋	可以进行武器调合，入手参考书《武器屋の友》
ハゲルの感想	初次调合以下道具发生：轻い铁の杖、パイレーツソード、ラインシュナイデン、石割りアックス（注）、ゴッドハンド、贤き者の杖、龙裂きの大剑、冒险者の服、フェザーチェイン、メイデンアーマー、ヴァルキュリアスーツ、怪盗のマント。	对话事件

注：需要梅露维亚在队伍中才会发生剧情。

蒂法娜的事件

蒂法娜的时间中值的注意的是"酒乱传说"和"カゴ增量！"，其中前者关系到一个奖杯，后者可以使カゴ的容量增大，可以装更多的东西。



事件列表

事件名	发生条件	结果
パメラのこと	与蒂法娜对话	对话事件
ティファナのこと	蒂法娜登场60天以后到ロウとティファの杂货店去	对话事件
→ティファナとフィリー・1	"ティファナのこと"发生后第二天起，在菲丽处报告50个任务后到ロウとティファの杂货店	对话事件
→ティファナとフィリー・2	"ティファナとフィリー・1"发生60天内与蒂法娜对话	对话事件
→ティファナとフィリー・3	"ティファナとフィリー・1"发生之后90天，向菲丽报告的任务数超过75，且没有任何任务的情况下来到ロウとティファの杂货店	对话事件
たぶん正解ルート	"酒乱传说"未发生的情况下，在"ティファナとフィリー・3"发生的3天以后到冒险者工会	不发生"酒乱传说"事件
酒乱传说	"酒乱传说"未发生的情况下，发生"ティファナとフィリー・3"后过两天去サンライズ食堂	不发生"たぶん正解ルート"事件
后日谈・フィリー	"酒乱传说"发生后7天以内到冒险者工会	对话事件
后日谈・ティファナ	"酒乱传说"发生后第二天到ロウとティファの杂货店去	对话事件
お酒のこと	开始格劳德的造酒任务后与蒂法娜对话	对话事件
カゴ增量！	冒险者证书等级为SILVER以上且カゴ剩余的空位小于20个时在蒂法娜的店里购买东西	カゴ的容量变为100

菲丽的事件

菲丽的事件中有部分与角色的交友值有关，在正常流程中都可以达成。

事件列表

事件名	发生条件	结果
初登场・フィリー	可以使用萝萝娜的工作室后与库迪莉亚对话	可以从菲丽处接工会任务
若さゆえの后釜	向菲丽报告 5 个任务以上后与菲丽对话	对话事件
褒められました（怒られました）	与菲丽见面后 180 天之内与菲丽对话	对话事件
フィリーとロロナ	可以雇佣萝萝娜后 60 天以内，且发生过“若さゆえの后釜”事件后与萝萝娜一起和菲丽对话	对话事件
里フィリー	“フィリーとロロナ”发生之后向菲丽报告的任务总数超过 40 个，且萝萝娜的交友值超过 50 以上与菲丽对话	对话事件
フィリーとステルク	“若さゆえの后釜”发生 50 天以后且斯特尔克的交友值 50 以上时去冒险者工会	对话事件

皮娅喵的事件

皮娅喵的事件主要发生在艾兰亚村，其中有些事件需要萝萝娜不在队伍中才能够触发。

事件列表

事件名	发生条件	结果
べったりツェツィ	“皮娅喵のこと”发生 30 天之后返回特特莉的工作室	对话事件
→べったりロロナ	“べったりツェツィ”发生 30 天之后在萝萝娜不在队伍中的情况下返回特特莉的工作室	对话事件
→まだまだ子供	“べったりロロナ”发生 30 天之后在萝萝娜不在队伍中的情况下返回特特莉的工作室	对话事件
→みんなで大好き	与皮娅喵对话	对话事件
→暑いのはお嫌い	“みんなで大好き”发生 60 天以后，在 8 月份到特特莉的工作室	对话事件
→痛いのはお嫌い	“痛いのはお嫌い”发生后第二天起 30 天之内到特特莉的工作室	对话事件
おひげはお好き	“みんなで大好き”发生 30 天之后到格劳德酒吧去	对话事件

吉姆的事件

吉姆的事件大多数与萝萝娜有关，其中最有趣的就是给吉姆起名字的事件，只要在选择吉姆名字的时候选择“おまかせ”会发生。



事件列表

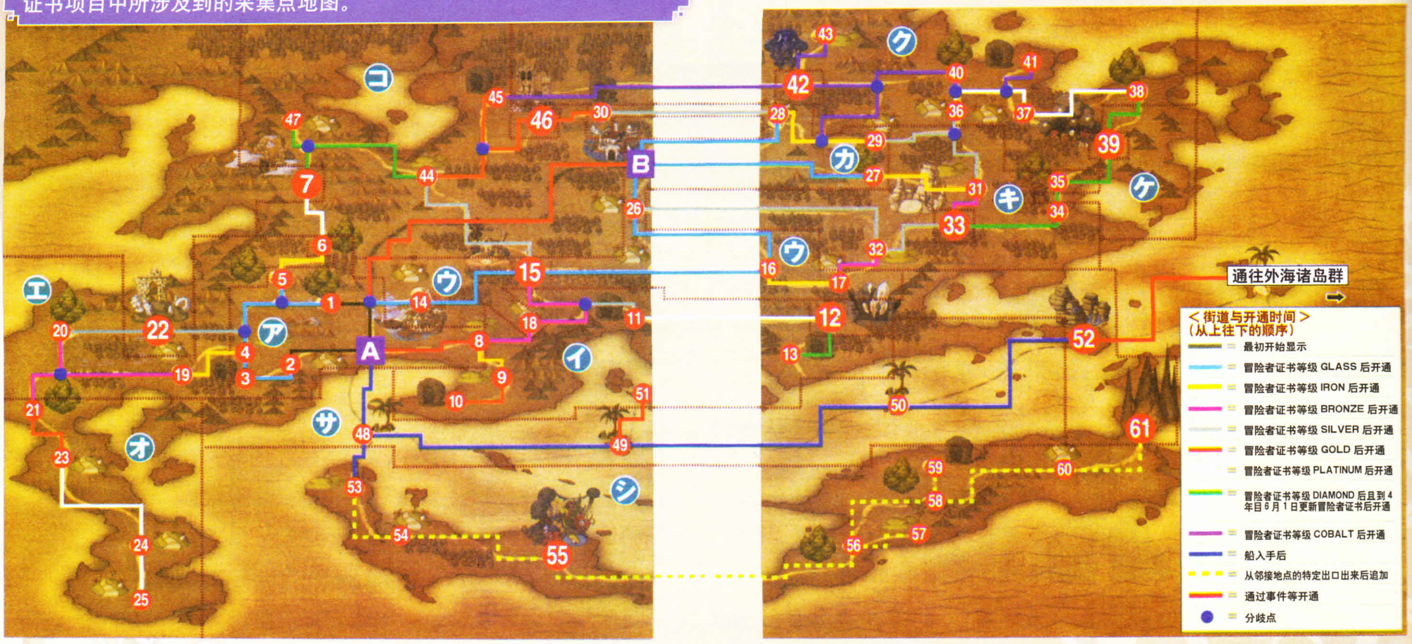
事件名	发生条件	结果
男の子 or 女の子	2 年目 9 月 1 日后且萝萝娜可雇佣 30 天以上到萝萝娜的工作室	选择的性别影响第一只吉姆的性别
ちむ诞生！	“男の子 or 女の子”发生 30 天后从外面回到萝萝娜的工作室	萝萝娜的工作室中出现ちむちゃんホイホイ，吉姆诞生，可以让吉姆协助工作
負けませんから	“ちむ诞生！”发生的 180 天内和萝萝娜一起回到特特莉的工作室	对话事件
ちむのこと	“ちむ诞生！”发生 7 天之后回到特特莉的工作室	对话事件
材料のこと	“ちむのこと！”发生 7 天之后返回萝萝娜的工作室	对话事件

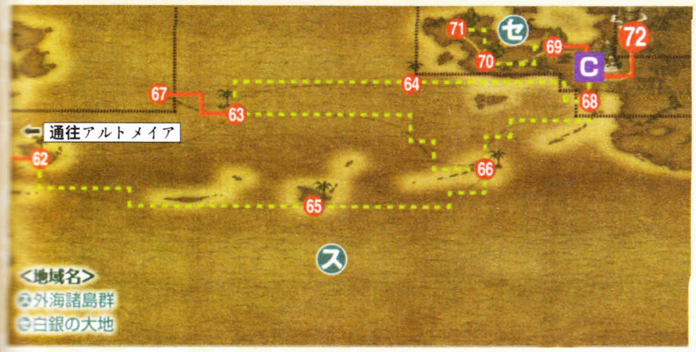
采集资料篇

作为游戏顺利进行的最基本条件，如何更有效率的收集素材以及达成冒险者点数想必是很多玩家都急于了解的事情。下表中介绍了全 72 个采集点的详细资料，并在表格后面附上凶恶怪的资料以及冒险者证书项目中所涉及到的采集点地图。

地域名：由……划分的区域

- ア アランヤ周边地域
- イ 大陆海岸线
- ウ アーランド南方大平原
- エ アランヤ西部遗迹地带
- オ 大陆南西半岛
- カ アーランド周边地域
- キ アーランド东の荒野
- ク アーランド新天地
- ケ アーランド北东
- コ 北方遗迹
- サ 内海列岛
- シ 原初の岛
- ス 外海诸岛群
- セ 白银の大地





全地点资料

灼热の荒野：荒野の魔兽击破后用爆弹破坏岩石可发现标记和采取地（注），不持有天の水伞的话行动会减少 LP。
圣所への地下道：宝箱：参考书"エルスクーラリオ"。
落人の集落：宝箱：普通の服。
魔石の巣：爆弹破坏岩石可发现采取地。
忘れられた村：宝箱 2 个：世界灵魂。
世舍て人の家：宝箱：瑠璃色の羽。
夜の领域：黑ドラゴン为冒险者等级 GALAXY 才出现。
月光の森：月光花、グラスエレメント为冒险者等级 GALAXY 才会出现。
ヒンメルの门：需要爆弹炸开岩石。
グラントホルン：需要使用两次爆弹炸岩石。
遗迹の岛：宝箱：或る国の叙述诗。
ぬしの　家："名物お酒造り"相关。
海龙の涡：冒险者等级达到 GALAXY 后与冒险者工会黑衣男对话。

名称	编号	出现条件	取物	出现敌人	区域	渔村出发耗时	艾兰德出发耗时
艾兰亚村	A	－	－	－	－	0 日	21 日（12 日）
ニューズの林	1	－	アイヒエ、ニューズ、ハチの巣	たるリス	アランヤ周边地域	2 日（2 日）	21 日（12 日）
西方の平原	2	－	マジックグラス、安らぎの花、星テントウ	青ぷに	アランヤ周边地域	2 日（1 日）	23 日（13 日）
海鳴りの山道	8	梅露加入后	蒸留石、岩盐、何かのタマゴ	アードラ	大陆海岸线	3 日（2 日）	19 日（11 日）
巨人の森	5	GLASS	ハチの巣、锁ゲモの巣、ヤギのつの	たるリス、绿ぷに	アランヤ周边地域	6 日（4 日）	25 日（14 日）
干いた海	4	GLASS	岩盐、きれいな贝壳、ムカシヤシの实	近海ペンギン、青ぷに	アランヤ周边地域	5 日（3 日）	26 日（15 日）
采石场迹地	3	GLASS	フェスト、スティム矿石、树冰石	－	アランヤ周边地域	3 日（2 日）	24 日（14 日）
自然庭园	14	GLASS	青い实、赤い实、紫ぶどう	－	アーランド南方大平原	3 日（2 日）	18 日（10 日）
黄金平原	15	GLASS	小麦、燃える土、紫ぶどう、青い实、赤い实	－	－	9 日（5 日）	12 日（7 日）
埋もれた遗迹	16	GLASS	フロジストン、恵みの石、弹む石	ウォルフ	アーランド南方大平原	15 日（8 日）	6 日（4 日）
旧街道	26	GLASS	药木の根っこ、云棉花、震える结晶	－	アーランド周边地域	18 日（10 日）	3 日（2 日）
艾兰德	B	GLASS	－	－	－	21 日（12 日）	0 日
旅人の街道	28	GLASS	土かぶり、蒸留石、云棉花	耳ぷに、アードラ、★グリフォン	アーランド周边地域	24 日（14 日）	3 日（2 日）
うに林	27	GLASS	アイヒエ、うに、ハチの巣	绿ぷに、青ぷに	アーランド周边地域	24 日（14 日）	3 日（2 日）
?ーベル湖畔	29	IRON	きれいな贝壳、マーメイドの泪、カタ巻き贝	近海ペンギン	アーランド周边地域	28 日（16 日）	7 日（4 日）
熱沙吹く原野	31	IRON	剑先アロエ、フェスト、フロジストン	サラマンドラ、ウォルフ	アーランド东の荒野	24 日（13 日）	6 日（4 日）
绝望卡	17	IRON	蒸留石、臭い石、ブルーサンド	ハサミ飞び虫、アードラ	アーランド南方大平原	17 日（9 日）	8 日（5 日）
静かの林道	6	IRON	タールの实、锁ゲモの巣、兽石	－	アランヤ周边地域	9 日（6 日）	24 日（14 日）
消えかけた道	19	IRON	マジックグラス、カラマリ草、イチゴ虫	耳ぷに、绿ぷに	アランヤ西部遗迹地带	8 日（5 日）	29 日（17 日）
眠る草原	9	IRON	マジックグラス、安らぎの花、フレッシュミント	－	大陆海岸线	6 日（4 日）	22 日（13 日）
灼热の荒野	33	BRONZE	生きサボテン、奇想天外、ムカシヤシの实、忘れられた兽の骨、石化トカゲ	サラマンドラ、ロック鸟、グリフォン、★荒野の魔兽	－	22 日（12 日）	8 日（5 日）
龙の墓场	32	BRONZE	忘れられた兽の骨、石化トカゲ、蛇の毒袋	トゲ飞び虫	アーランド东の荒野	19 日（10 日）	7 日（4 日）
荒草野原	18	BRONZE	剑先アロエ、药木の根っこ、苦ミミズ	マンドラゴラ、绿ぷに	アーランド南方大平原	5 日（3 日）	17 日（10 日）
妖精の踊り场	21	BRONZE	土かぶり、クラリタケの胞子、プニマタケ	－	－	12 日（7 日）	33 日（19 日）
眠れる神木の森	20	BRONZE	熏木の皮、青竹、苦ミミズ	铁なベリス、ウォルフ	アランヤ西部遗迹地带	12 日（8 日）	32 日（19 日）
圣所への地下道	30	SILVER	フェスト、スティム、矿石、恵みの石	ゴースト、アポステル	アーランド周边地域	25 日（14 日）	5 日（3 日）
朝霧の川	36	SILVER	何かのタマゴ、きれいな贝壳、岛琥珀	－	アーランド新天地	29 日（16 日）	11 日（6 日）
水晶の穴	11	SILVER	弹む石、树冰石、谜の宝石の原石	アポステル	大陆海岸线	9 日（5 日）	17 日（10 日）
流浪者の墓所	44	SILVER	フロジストン、忘れられた兽の骨、ペンデローク	－	北方遗迹	17 日（9 日）	13 日（8 日）
シュタイン丘陵	22	SILVER	星のかけら、グラビ石、震える结晶、兽石、イチゴ虫	铁なベリス、暴れヤギ、耳ぷに、绿ぷに、★ヤクトウォルフ	北方遗迹	9 日（6 日）	29 日（17 日）
古の修道院	46	GOLD	地球仪の玉、蛇の毒袋、ペンデローク、锁ゲモの巣、小麦粉	アポステル、耳ぷに、ゴースト、★スカーレット	恶灵が住む、危险な修道院	23 日（13 日）	7 日（4 日）
约束の遗迹	45	GOLD	燃える土、阳晶石、刚铁矿	スケアファントム、ゴースト	北方遗迹	23 日（13 日）	13 日（8 日）
山の上の洞窟	10	GOLD	臭い石、スティム钢石、谜の宝石の原石	ゴースト	大陆海岸线	8 日（5 日）	24 日（14 日）
落人の集落	23	GOLD	カラマリ草、贮ミツアリ、イチゴ虫	－	大陆南西半岛	15 日（9 日）	36 日（21 日）
海望の丘	37	PLATINUM	云棉花、何かのタマゴ、岛琥珀	岛鱼、箱リス	アーランド新天地	34 日（19 日）	16 日（9 日）
古き树木の地	38	PLATINUM	青竹、漆黑树の原木、世界树の枝	－	アーランド新天地	34 日（19 日）	20 日（12 日）
魔石の巢	12	PLATINUM	谜の宝石の原石、星のかけら、黑の魔石、恵みの石、刚铁矿	バザルトドラゴン、寒带ペンギン、★ジュエルエレメント	－	11 日（6 日）	19 日（11 日）
忘れられた村	7	PLATINUM	安らぎの花、フレッシュミント、熏り虫、こやし、やわらかい毛	ゴースト、スケアファントム、暴れヤギ、恶魔の使い	－	13 日（8 日）	20 日（12 日）
玉石の遗迹	24	PLATINUM	フロジストン、ウィスプストーン、弹む石	－	大陆南西半岛	17 日（10 日）	38 日（22 日）
?ーリンヒル	25	PLATINUM	グラビ石、星のかけら、贤者のハーブ	耳ぷに、绿ぷに、★ぷにの化身	大陆南西半岛	20 日（12 日）	41 日（24 日）
变异の森	35	DIAMOND	土かぶり、うに、贤者のハーブ	－	アーランド东の荒野	28 日（15 日）	14 日（8 日）
?イモントの森	39	DIAMOND	ひかる圆盘、贤者のハーブ、世界灵魂、クラリタケの胞子、星テントウ	うさぷに、箱リス、铁なベリス	－	31 日（17 日）	17 日（10 日）
雪の废墟	47	DIAMOND	ニューズ、ヤギのつの、熏り虫	スケアファントム、耳ぷに	北方遗迹	17 日（10 日）	20 日（12 日）
结晶スポット	13	DIAMOND	阳晶石、グラビ石、震える结晶	－	大陆海岸线	14 日（8 日）	17 日（13 日）
世舍て人の家	34	DIAMOND	タールの实、臭い石、湖底の溜まり	－	－	26 日（14 日）	12 日（7 日）
夜の领域	42	COBALT	ウィスプストーン、黑の魔石、暗の雫	恶魔の使い、ロック鸟、黑の恶魔、フレスヴェルグ、（★黑ドラゴン）	－	28 日（16 日）	13 日（8 日）
黄昏の玉座	43	COBALT	黑の魔石、暗の雫、ひかる圆盘	恶魔の使い、スカーレット	－	31 日（18 日）	16 日（10 日）
月光の森	40	COBALT	（月光花）、世界树の枝、森の	うさぷに、ウィッチローズ、（★グラスエレメント）	アーランド新天地	31 日（18 日）	13 日（8 日）
古き者の圣域	41	COBALT	燃える土、树冰石、刚铁矿	★ドラゴン	アーランド新天地	35 日（20 日）	17 日（10 日）
始まりの岛	48	船做成	ブルーサンド、タツノオトシゴ、コヤシイワシ	－	内海列岛	2 日（1 日）	23 日（13 日）
岩石岛	49	船做成	バクダンウオ、海の星、蝶－鱼	－	内海列岛	5 日（3 日）	26 日（15 日）
キノコ岛	50	船做成	クラリタケの胞子、スポンジの实、クラリタケの胞子	－	内海列岛	8 日（5 日）	29 日（17 日）
アルトメイア	52	船做成	タツノオトシゴ、ブルーサンド、トゲマグロ、バクダンウオ、海の星	トゲ飞び虫、巨大虫、ヴァローシャン、バサルトドラゴン、温带ペンギン	内海列岛	11 日（7 日）	32 日（19 日）
上陆地点	53	船做成	剑先アロエ、阳晶石、マーメイドの泪	－	原初の岛	3 日（2 日）	24 日（14 日）
ヒンメルの道	54	船做成	マジックグラス、フェスト、蛇の毒袋	暴れヤギ、黄金羊	原初の岛	6 日（4 日）	27 日（16 日）
グリューネ雨林	55	船做成	森の雫、金のスカラベ、ゾンネフルーツ、　璃色の羽、熏木の皮	岛鱼、トゲ飞び虫、巨大虫、★クイーンガード、★ビークイーン	原初の岛	12 日（7 日）	33 日（19 日）
密林遗迹	56	船做成	金のスカラベ、プニマタケ、瑠璃色の羽	－	原初の岛	17 日（10 日）	38 日（22 日）
大海の丘	57	船做成	蒸留石、湖底の溜まり、漆黑树の原木	ロック鸟、スカーレット	原初の岛	19 日（11 日）	40 日（23 日）
魔兽の住处	58	船做成	熏木の皮、青竹、暗の雫	ビヒモス	原初の岛	20 日（12 日）	41 日（24 日）
原初の洞穴	59	船做成	燃える土、岩盐、湖底の溜まり	グリフォニアン	原初の岛	22 日（13 日）	43 日（25 日）
ヒンメルの门	60	船做成	スポンジの实、ゾンネフルーツ、苦ミミズ	－	原初の岛	23 日（14 日）	44 日（26 日）
グラントホルン	61	船做成	妖精の世界树、何かのタマゴ、タールの实、生きサボテン	グリフォン、グリフォニアン、エルダーグリフォン	原初の岛	25 日（15 日）	46 日（27 日）

名称	编号	出现条件	取物	出现敌人	区域	渔村出发耗时	艾兰德出发耗时
小さき者の岛	62	フラウシュトラウト击破	海のくさ、トゲマグロ、古代鱼	–	外海诸岛群	14 日（9 日）	35 日（21 日）
はぐれ岛	63	フラウシュトラウト击破	小麦、赤い实、青い实	–	外海诸岛群	19 日（12 日）	40 日（24 日）
密林岛	65	フラウシュトラウト击破	スポンジの实、ムカシヤシの实、贮ミツアリ	巨大虫	外海诸岛群	22 日（13 日）	43 日（25 日）
遗迹の岛	64	フラウシュトラウト击破	云棉花、石化トカゲ、ゾンネフルーツ、谜の宝石の原石	巨大虫	外海诸岛群	24 日（15 日）	45 日（27 日）
荒凉たる魂の岛	66	フラウシュトラウト击破	ウィスプストーン、ペンデローク、世界灵魂	スケアファントム	外海诸岛群	26 日（16 日）	47 日（28 日）
北の大地	68	フラウシュトラウト击破	奇想天外、カタ卷き贝、マーメイドの泪	–	白银の大地	28 日（17 日）	49 日（29 日）
最果てへの村	C	フラウシュトラウト击破	–	–	–	29 日（18 日）	50 日（30 日）
最果てへの道	69	最果てへの村第二次到达	锁グモの巢、忘れられた兽の骨、兽石	寒带ペンギン	白银の大地	32 日（20 日）	53 日（32 日）
神秘の雪原	70	最果てへの村第二次到达	ニューズ、树冰石、カラマリ草	ヤクトウォルフ、ラウムリザード	–	36 日（22 日）	57 日（34 日）
祈りの森	71	最果てへの村第二次到达	世界树の枝、紫ぶどう、世界灵魂	–	–	40 日（24 日）	61 日（36 日）
リヒタインツェーレン	72	最果てへの村第二次到达	随机	–	–	34 日（21 日）	55 日（33 日）
ぬしの棲家	51	任务	–	–	–	7 日（4 日）	28 日（16 日）
海龙の涡	67	任务	–	★オーツェンカイザー	–	22 日（14 日）	43 日（26 日）

注 1：日期中带括号的是有旅人之靴以及船改造后的所需时间

注 2：带有★标记的敌人为凶恶怪

注 3：拦路的岩石爆破过一次以后再进地图就不需要爆弹

在冒险者证书项目中要求采集全部采集地的地图

图标	名称	说明
←	出入口	
→	出入口	
★	普通采取点	基本的采取点，在地图上必然会出现
10	稀有采取点	符号中的数字表示该采取点出现的概率
	魔物标记	进入采集地时敌人所在的位置
!	要点	解释该位置的作用。可以破坏的岩石旁边记载着所需炸弹的强度
宝	宝箱	入手的道具名字
印	目印	地图的目印，发现后可以得到冒险者点数。

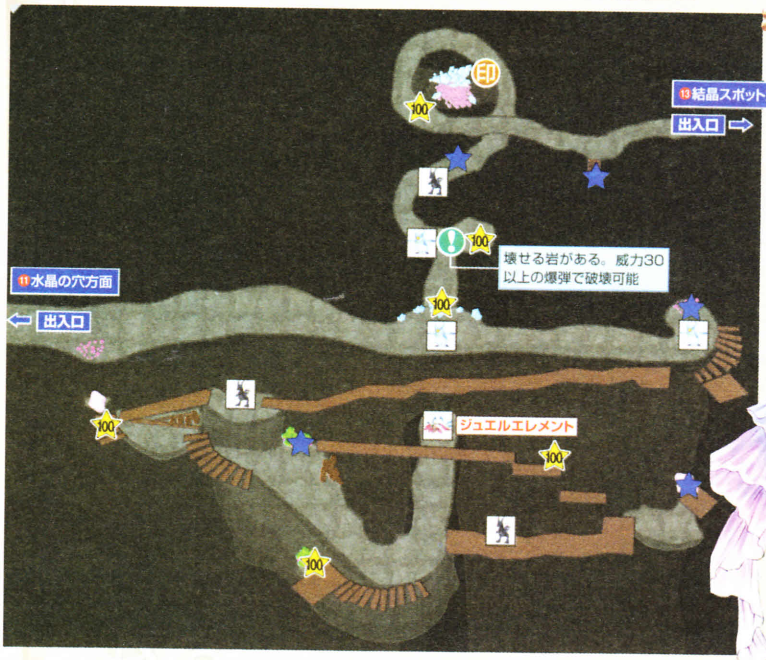
シュタイン丘陵



忘れられた村

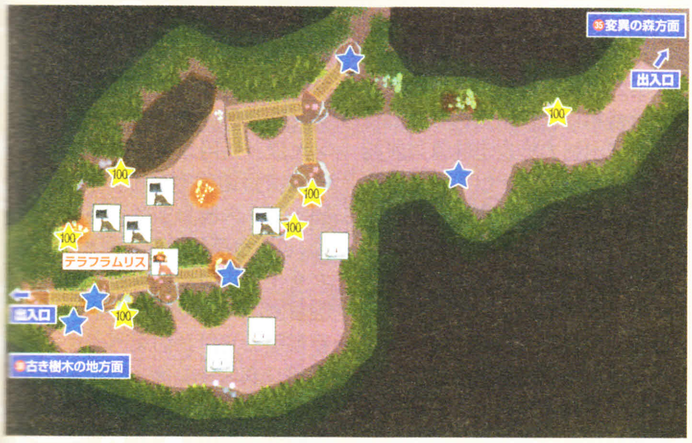


魔石の巣





ノイモントの森



古の修道院

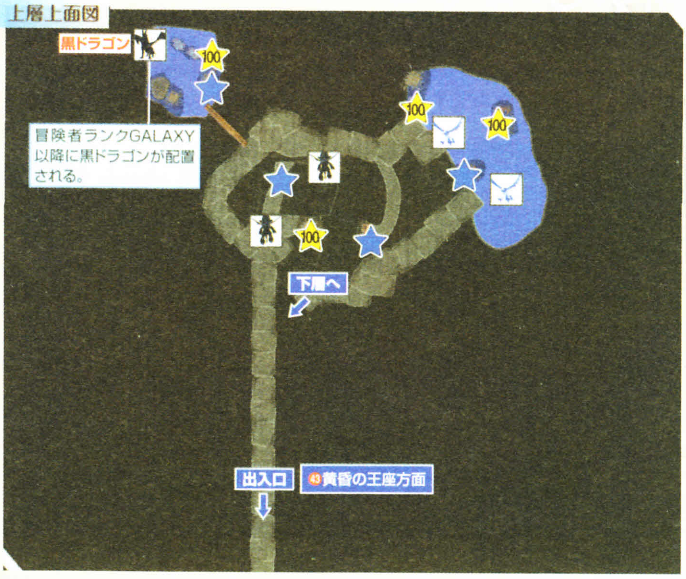


アルトメイア



夜の领域

上層上面図



下層側面図



グラントホルン



INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

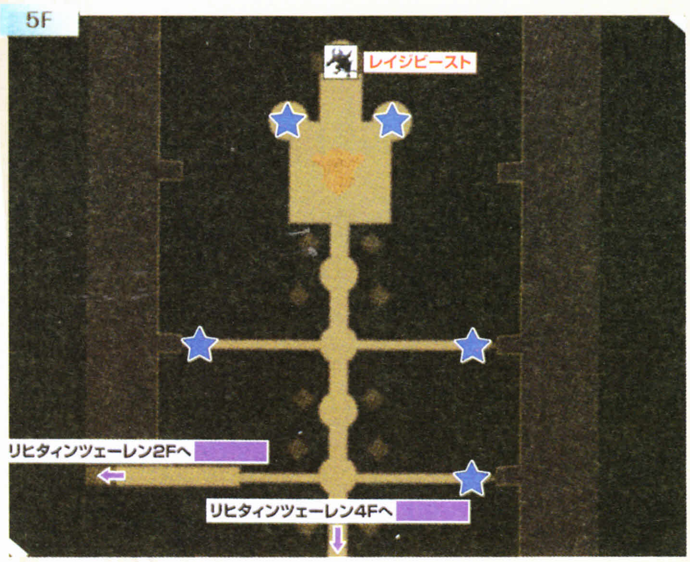
灼热の荒野



グリューネ雨林



リヒタリンツエーレン5F



凶恶怪的讨伐

在采集地中往往能够看到强大的凶恶怪，凭实力打倒后期的凶恶怪相对比较困难，不过只要能制作出强力的攻击性道具便能使战斗变得轻松。以下将为各位玩家介绍下对凶恶怪的战术。

队伍： 特特莉、咪咪、萝萝娜

需要准备的道具：时空の卵、N/A、エーテルインキ。时空の卵和N/A在前文中有介绍，エーテルインキ需要使用品质小于70的魔法の绘の具调合，并利用其他材料加上“大きなに超有效”和“特性に强化·大”的特性。

装备： 实影の腕轮、萝萝娜用的提升速度的装备。

战术： 战斗开始时先让萝萝娜使用时空之卵，再使用エーテルインキ提升使用道具的效果。剩下的三次行动就对着敌人扔3次极品N/A，大部分的凶恶怪就倒下了，0回合结束战斗。而オーツェンカイザー的HP比较多，特特莉跟着使用时空の卵和N/A，到萝萝娜第二次行动结束时总计可以扔出12次N/A，オーツェンカイザー也倒下了，1回合结束战斗。期间敌人攻击特特莉的时候让咪咪援护防御即可。



bug和秘技

bug篇

装备时死机

在カゴ、コンテナ中只有一个装备品的时候通过select键进行装备的时候有一定概率死机。建议在菜单中的ステータス中切换装备。

刷水时死机

在世界地图进行刷水的时候有一定概率在选择完道具之后确定时出现死机。使用“丰かの钵植”时同样会发生死机，请各位玩家注意存档。此外建议玩家在刷水时操作速度不要太快，会提升死机的概率。（笔者曾经在快速按键刷水的时候在20分钟内死机7次，而放慢速度后则没有死机过。）



信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

祝福のコイン

和前作一样，祝福のコイン的效果不会发生，建议调合出带有好特性的祝福のコイン之后作为素材使用。

レヘルン

レヘルン的效果“融け出す魔力” 在图鉴中提到的品质的劣化速度加快并不会发生，レヘルン的威力会增强。

ランクで强化

即使带有这个特性也不会提升道具的能力。

地图情报的错误

在地图情报上，古き者の圣域与原初の洞窟的采取物一栏中的采取物相反了。实际上中的采取物为“燃える土”“树冰石”“刚铁矿”，原初の洞窟中的采取物为“燃える土”“岩盐”“湖底の溜まり”。

无法卖出的道具

在刷水时偶尔会出现一些带有“品质ダウン大”“ハエも逃げ出す”特性的水，导致这些水的价格低于1，便无法在店里卖出。

エ-テルインキ

在战斗中使用附带气付け效果的エ－テルインキ，会将已经打倒的敌人全数复活（复活的敌人看不见，但是行动列表中会出现敌人的标志）。出现这种情况会有很大的概率发生死机现象。



帕梅拉的消失

在发生了帕梅拉的幽灵事件后立刻返回举行丰渔祭，帕梅拉会消失。因为在帕梅拉的归还事件中皮特是一个关键人物，若此时皮特正在准备丰渔祭则无法触发帕梅拉归还的事件，造成帕梅拉无法参加丰渔祭，皮特离开艾兰亚村。在皮特离开的三个月中也不能发生帕梅拉归还事件。

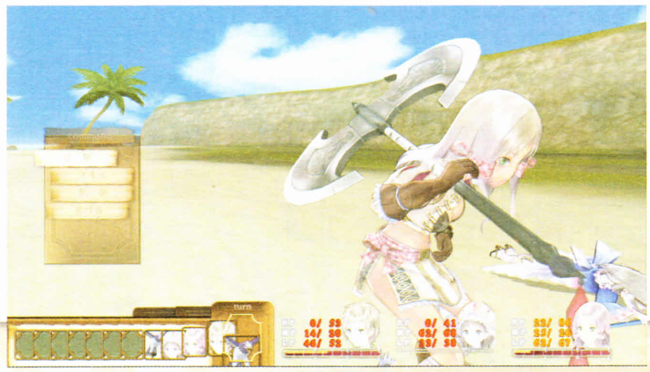
秘籍篇

中期好的防具制作方法

这里主要应用到武器（防具）调合与分解的时候、素材道具会进行变化的性质。利用ネイロンフェザ－进行调合成“？怪しいマント？”（怪盗のマント），再进行分解，可以得到タンビ－シュ，再调合“？龙鳞的服装？”（ドラグ－ンケ－プ）后分解，得到スケイルクロス，就可以制成太阳のクロ－ク。（要调合ドラグ－ンケ－プ需要等到斯特尔克加入）

死亡

本作在战斗中全灭后会被强制返回工作室，所花费的时间比正常走回工作室要少一天。如果不担心HP的回复问题则可以使用这个方法。强制返回的时候所消耗的日期不算在冒险者项目中的“在世界地图上行走日数”内，建议在前期短路程的时候使用。



快速采取多个附带某种特性的素材

中期合成营养剂之后，在采取地里的素材的品质和特性数会产生变化，可以利用这一点轻松刷出带有所需特性的素材。重复使用营养剂仅仅改变素材本身的特性，而不会再次增加品质和特性的数量。如果事先准备好存档则可以节约一些营养剂。

MP回复道具

在MP不足以使用デュプリケイト技能时，建议使用一些廉价的回复道具。推荐使用廉价的知惠热シロップ，带有“安らぎを与える”、“价格ダウン·大”、“プロ御用达”特性的知惠热シロップ，量贩后的单价在150左右，一个可以使用6次，每次回复量在50～60左右。金钱比较宽裕的情况下可以带上“品质アップ·大”等特性来提高回复量。

※：プロ御用达这个特性在登录商店后会消失，但是它的效果“使用次数+3”会被保留下来。而ランクで强化这个特性存在bug，没有任何的效果。

DLC情报

日前，官方称将于10月5日发布《特特莉的工作室》的DLC，包括以下内容：

1. 翠翠追加，即可以让翠翠加入一起冒险，售价为500日元；
2. 角色建模欣赏模式，可以观看各个角色的3D建模，可免费下载；
3. BGM切换模式，可以设置各个场合的背景音乐，可免费下载；
4. 工作室BGM包，包含30首工作室的背景音乐，售价为300日元；
5. 战斗BGM包，共三个，每个包含40首战斗的音乐，单个售价为300日元。

奖杯制霸篇



奖杯数：29　　难度：C

本作的奖杯全部都是特定事件和结局有关，没有前作要求的全道具和全魔物图鉴，因此比前作要容易一些。玩家只要能做出强力的装备和使用道具就可以很轻松的打倒塔中第一层的恶魔。最后的两个结局要求所持金 50 万以上，利用涌水の杯刷水卖钱不会消耗时间，正常在一个月内就能够将钱刷到 50 万。事件方面需要注意在斯特尔克加入之前一定要完成基诺的拜师事件，并且基诺的等级不能高于 25，这样才能够轻松的控制结局判定事件。吉姆吃的派数量也需要随时注意控制，否则将可能在这周目内无法达成 NORMAL 结局。此外，咪咪的等级要控制在 50 以下；不与梅露维亚带翠翠出去进行第三次冒险；炼金术等级接近 50 级时不要在萝萝娜的工作室中调合；不带马克到约束の遗迹打倒铁巨人，在完成各个角色的非结局判定事件的时候留一个存档（剩下半年左右的时间），之后根据需要来完成各个角色的结局事件。奖杯"酒乱传说再び"与"フェスティバル"都有时间限制，前者是在菲丽第二次到蒂法娜店里抱怨后过两天来到サンライズ食堂，后者是在皮特宣布举行"丰渔祭"的 60 天后，一旦错过就只能重新读档。

プラチナ
白金杯
取得条件：取得除此之外的所有奖杯。

日常风景
铜 杯
取得条件：剧情奖杯，游戏一开始的炼成失败事件。

怪力お姐さん
铜 杯
取得条件：剧情奖杯，遇见梅露维亚的事件。

闪光のように
铜 杯
取得条件：剧情奖杯，坐马车前往艾兰德途中受到斯特尔克相助的事件。

お姫様の口ゲンカ
铜 杯
取得条件：剧情奖杯，冒险公会发生库迪莉亚与咪咪吵架的事件。

予想外の大物！
铜 杯
取得条件：剧情奖杯，钓上萝萝娜的事件。

大量发生
铜 杯
取得条件：剧情奖杯，吉姆诞生的事件。

悲しみの再会
金 杯
取得条件：剧情奖杯，知晓母亲去向的事件。
奖杯说明：到最果ての村后来到墓碑前发生。

ぬいぐるみでした
银 杯
取得条件：知晓帕梅拉是幽灵的事件。
奖杯说明：完成带上帕梅拉前往恶魔の塔的事件。

昔馴染みの四人
银 杯
取得条件：在伊克塞尔的店内闲聊的事件。
奖杯说明：斯特尔克加入之后交友值 20 以上，萝萝娜交友值 40 以上后来到サンライズ食堂。

酒乱传说再び
银 杯
取得条件：蒂法娜发酒疯的事件。
奖杯说明：在发生菲丽第二次抱怨事件之后过两天来到サンライズ食堂，错过则无法补救。

フェスティバル
金 杯
取得条件：成功举办丰渔祭的事件。
奖杯说明：在皮特宣布举行丰渔祭后 60 天内召集到 7 个女的，其中咪咪、萝萝娜、梅露维亚要求交友值 60 以上，库迪莉亚需要萝萝娜同意参加后邀请。在 60 天后在工作室中即可成功举办。注意不要因为调合或者外出错过了时间。期间不要带帕梅拉前往恶魔の塔，会出现 bug 导致丰渔祭失败。

まだまだ子供
银 杯
取得条件：翠翠与特特莉的事件。
奖杯说明：要求萝萝娜的交友值 50 以上且不在队伍中。

オレが守る！
银 杯
取得条件：基诺的必杀技事件。
奖杯说明：必须在 3 年目斯特尔克加入之前完成拜师事件。

油断
银 杯
取得条件：梅露维亚与翠翠陷入困境的事件。
奖杯说明：第三次和梅露维亚带着翠翠出去冒险时的事件。

贵族として
银 杯
取得条件：被咪咪激励的事件。
奖杯说明：必须带上咪咪一起打倒海龙，来到最果ての村。

マクヴェリオン爆诞！
银 杯
取得条件：马克启动巨型机器人的事件。

これがぬし？
银 杯
取得条件：斯特尔克钓上巨大章鱼的事件。
奖杯说明：必须在每个月的 30 日带上ゾンネフルーツ到ぬしの栖家。

ノーマルエンド
银 杯
取得条件：达成普通结局。
奖杯说明：不能达成其他结局的判定事件，否则无法得到。

バッドエンド
银 杯
取得条件：达成坏结局。
奖杯说明：游戏刚开始时直接睡到 1 年目 5 月 14 日。

二つの师弟关系
银 杯
取得条件：达成基诺结局。

约束を果たしに
银 杯
取得条件：达成梅露维亚结局。

二人の最强冒险者
银 杯
取得条件：达成咪咪结局。
奖杯说明：在咪咪达到 50 级之后继续战斗取得胜利后发生剧情。

天才科学者の新たな旅立ち
银 杯
取得条件：达成马克结局。

先生はどっち！？
银 杯
取得条件：达成萝萝娜结局。
奖杯说明：必须在 3 年目 7 月到 4 年目到达最果ての村之前触发在职人通り时萝萝娜找库迪莉亚的事件。

女二人に囲まれて
银 杯
取得条件：达成斯特尔克结局。
奖杯说明：基诺学会必杀技且完成造酒任务。

最强のお仕事集团
银 杯
取得条件：达成吉姆结局。
奖杯说明：吉姆吃的大派个数超过 35 个。

炼金料理のお店
金 杯
取得条件：达成开店结局。
奖杯说明：身上有 50 万的钱，不达成其他角色的结局事件。

トゥルーエンド
金 杯
取得条件：达成真结局。
奖杯说明：达成以上所有角色结局的条件，身上持有 50 万的钱。

注：多周目游戏时，可以选择跳过系统教学部分，而且可以继承上周目的所有金钱和身上的装备。





铁拳 TEKKEN 6

家用机版《铁拳 6》发售已经将近一年了，相信大家早已经熟悉了本作的大部分内容。这次借 PS3 专辑的机会，我们将来自官方的战术指南奉献给大家，希望对大家格斗家进阶之路有所裨益。承接上次的 19 名角色，本次将为大家带来剩下 19 名角色的详尽攻略。

编译 白菜 & 奈落 美编 NINA

符号说明

数字：小键盘方向
LP：左拳 RP：右拳 LK：左腿 RK：右腿
WP：双拳 WK：双腿
+：指令同时输入
☆：方向回中
~：长按
【】：快速连续输入
S：蹲状态
,：依次输入
Just：特定时间点输入

铁拳6		NBGI	格斗
PS3	Tekken6		日版
	2009年10月29日	1～2人	7800日元
	对应专用格斗摇杆		对应玩家年龄：12岁以上





基本战术 利用高机动力以及幻惑的动作从中距离展开攻势

拥有丰富的迷惑性中下段攻击是两人的特点。因为横移动性能很弱，因此近身并非他们的擅长距离，然而前后移动的距离长，攻击距离也非常优秀，其空间压制能力屈指可数。

两人的基本战术是与对手保持中远距离，利用长距离的中段技 9RK 与小破绽的下段技横移动中 RK 来进行牵制型二择，使对手焦急。当对手出空招后立刻以 3WK 与站立途中 LK（或 26LK）带入空连。当对手不敢乱动后，就参照“技能活用”版块来瓦解对手的防御。



即使不小心被人近身也不用太过悲观。判定强，Counter 时还能带入空连的 3RP、回避性能拔群的坐构以及优秀的插动技 4LK,LK 都能够简单终止对手的攻势。

主要帧数表

万能技 3RP 虽然被防 −10 帧，不过因为距离推远，可以认为没有确反。站立途中 LP,LK 是强力的 13 帧浮空技，可以用作确反或插动。注意第一段是上段。

技能指令	发生	命中时	Counter 时	防御时
LP,RP	10	+8/+4	+8/+4	+1/−4
RK	12	+0	+0	−9
3LP,LP	13	+6/+8	+6/+8	−2/−4
4LK,LK	13	+8/D	+8/D	−8/坐构
3RP	14～15	D	D	−10
3WK	16	D	D	−23
9RK	22～23	D	D	−6
横移动中 LP+RK	23	D	D	−28
站立途中 RK	11	+8	+8	−3
站立途中 LP,LK	13	+5/D	+5/D	−6/坐构
站立途中 RP	15	D	D	−12
站立途中 LKor26LK	19	D	D	−12

技能活用 活用架构来玩弄对手



两人能够使用坐构和倒立构这两种架构。两种架构直接能够互相转换的招式有很多，熟练掌握这些招式，运用坐构→倒立构→坐构的连携来玩弄对手吧。

坐构是攻守兼备的架构，由于身位非常低，除了能够回避对手的招式以外，还可以用同样都是连技起手的坐构中【RK,LK】与坐构中【LK,RK】来进行强力二择。小招也非常充实，是很容易使用的架构。

倒立构则是特别强化攻击的架构，连携技丰富是其最大的特征。除了以倒立构中 RP 之类的中段展开进攻外，无法拆解的投技——倒立构中 WK 也非常强力。

根据状况选择进攻方式

要时刻根据自己与对手的体力差来选择使用不同风险的进攻方式。想要慢慢削减对手体力的情况下应该多用下段技；想要进行中等程度的伤害输出则推荐使用投技，因为两人的抓投动作不好分辨，不容易被拆解；而目标是高伤害的话，就使用高风险的坐构强力二择吧。

连技表 换构的操作虽然频繁，但好处在于拥有多姿多彩的连技起手

编号	伤害	连技
1	69	3WK → 3LP,LP → 9WP（崩地）→ 4RK,RK,WK
2	71	4LK,LK（Counter）→坐构中 RP,RK（崩地）→拉 4 进入倒立构→倒立构中 RP →站立途中 LP,LK
3	76	站立途中 LK or 26LK → 3LP → 4LK,LK →坐构中 RP,RK（崩地）→前冲 2RP,LK →坐构中 LK
4	72	坐构中【RK,LK】→拉 6 进入坐构→坐构中 RP → 4LK,LK →坐构中 RP,RK（崩地）→拉 4 进入倒立构→拉 6 进入坐构→坐构中 RP,RK →拉 4 进入倒立构→倒立构中 2RKor2LK
5	61	站立途中 LP,LK →坐构中 RP → 2RP,LK
6	31	3RP →前冲 26LK

①是难度低，伤害却不错的连技。轴偏移的情况下，收尾后对手有可能会形成面朝下趴着的状态，这时可以确定追加 26LK 来提高伤害。

②全部最速输入就行。连技完结后处于坐构中，按 6WK 接近对手就可以在有利的状况下继续进攻。

③在崩地后的前冲部分，尽量彻底接近对手后再输入 2RP,LK，这样最后的坐构中 LK 才会稳定。

④的操作非常繁琐，不过即使轴偏移也能全部打完，而且起攻非常强力。最后的倒立构中 2RKor2LK 输入时，如果对手直接起身，拉 2 方向进入坐构→坐构中 LK 则是确定连。如果对手选择后滚起身，则用坐构中 RP 命中后还能再带入空连。

⑤是安定的简单连技。连技收尾后对手如果直接起身或后滚起身，则坐构中 RP,LK 会命中对手的背面。

⑥是 3RP 通常命中后的连技。需要前冲的距离慢慢用身体去记住吧。3RP 打到 Counter 时可以带入空连。



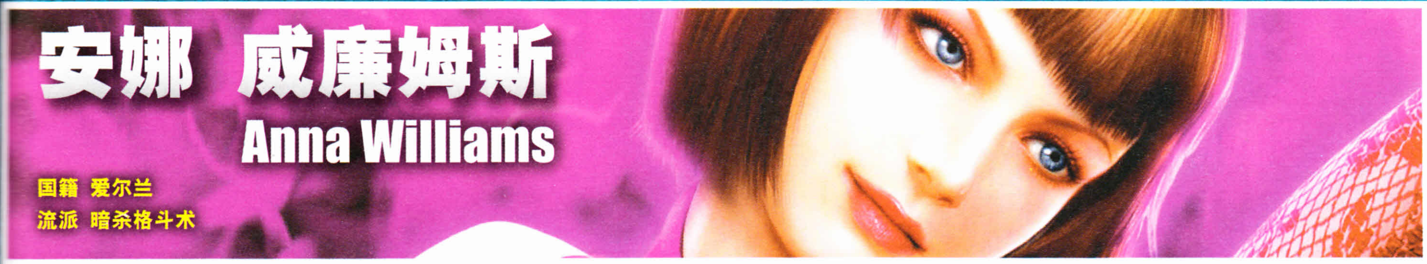
墙壁连技和下段裁连技解说

搬运	浮空→ 3LP → 3LP,LP → 26LK
崩地消费前	9WP（崩地）→ 4RK,RK,WK
崩地消费后	2RP,LK →坐构中 LK
下段裁（伤害 39）	3LP → 4LK,LK →坐构中 RP,6LK

两人几乎没有特别强力的搬运连技，而且通常连技能够搬运的距离也不错，因此除了离墙壁比较近的情况以外，其他场合没必要特意保留崩地来进行搬运。不过如果恰好在崩地前将对手运上墙，记得追加表中提到的大伤害连技。崩地消费后的连技威力也还不错。如果想进一步提高伤害，最后的坐构中 LK 可以换成坐构中【RK,LK】与坐构中【LK,RK】来进行强力二择，不管哪招都能命中躺地的对手，因此是难以回避的二择技。



下段裁后的连技全部最速输入就行，非常安定。



安娜 威廉姆斯
Anna Williams

国籍 爱尔兰
流派 暗杀格斗术

基本战术 蹲状态使出的强力招式让对手颤抖



在对手的攻击范围外，蹲下后使出的中段技站立途中RP与下段技蹲状态3RP是非常强力的二择。这个下段命中之后，好好把握住刚好能用蹲状态3RK,LP捡起来的距离吧。两招的距离都非常优秀，可以作为连技起手技。不过，这两招对于对手的左横移动很弱，所以要先用封杀横移动的4RK或是追右方向强的236RK来阻止对手的动作。

当对手要阻止安娜进入蹲状态而采取攻势时，先置即使挥空也没破绽的RK、距离优秀被防也1～2帧有利的236LP和长距离中段连技起手技的66LK有不错的效果。RK与236LP摸到Counter时可以带入空连，RK的情况下接续前冲2RK,LP，然后以1LP崩地。近身战中以发生快被防有利的上段技6LP与中段→上段的3LP,RP来进行牵制，命中之后为了封住对手的行动，推荐再次输入3LP,RP或是3RP，以及下段命中后4帧有利的3RK来进行二择。

对手选择插动的话，就利用Counter后能带入连技的RK或9LP,LK,WK来对应。另外单发阻止对手并能进入蹲状态的下段技2RK也是十分优秀的牵制技。虽然命中后不利，不过因为有派生技，对手需要时间进行确认因此风险十分小。

主要帧数表

10帧确反有制造优势帧数的LP,RP和高伤的RP,LK，根据体力状况来选择吧。贴身状态下14帧有利时就以6RP,LK进行反击吧。

技能指令	发生	命中时	Counter时	防御时
LP,RP	10	+8/+5	+8/+5	+1/−1
RP,LK	10	+7/+1	+7/+1	+1/−10
6RP+LK	14	D	D	−14
6RP,LK	14	+4/+4	+4/+4	−7/−7
3LK,RK	14	−3/D	−3/跪地	−15/−12
236LP	13（15）	+3～4	D	+1～2
66LK,RK,LK	15（16）	D/D/−3	D/D/−3	−13/−23/−14
66LK,RK,4LK	15（16）	D/D/+10	D/D/+10	−13/−23/−1
3LP,RP,LK	11	+5/+2/D	+5/+9/D	−1/−3/−5
蹲状态9RK	15	D	D	−18
站立途中RP	19	D	D	−13
9LP,LK,WK	13	+7/+7/D	+7/D/D	−4/−16/−4

技能活用 在墙壁周边区域崩防能力上升



当对手与墙之间有一定空间的时候，下段起手的1WK,LK打到Clean后，能够将对手崩地，因此成为了非常强力的攻击手段。在安娜的正面与左侧有墙时可以使用。另外如果是1WK,LK无法上墙的距离，那么双手投的9WP则非常有效，上墙后能够造成大伤害。不过需要注意的是，如果在离墙很近的距离使用这个投技，那么将会受到对手起身攻击的确反。

墙连后的起攻推荐使用能够追地的下段3RK、诱发重撞墙的中段236RK以及发生速度快、被防也不容易遭到反击的6RP+LK。另外在Counter时能够诱发重撞墙的4RK也不错。

66LK,RK,4LK被防后的对策

通常状况下都只出66LK浮空来换取高伤，不过对于诱使单发挥空而进行确反的对手来说，出完派生技摸Counter也是不错的选择。只命中第三段攻击的情况下，混沌审判构（以下简称CJ）中RP,LP会确定命中，从第一段开始命中的话，就以CJ中1LK,LK进行追击。派生全被防住的情况下，对手一般会出14帧的确反技，但是这样就会被发生速度11帧的CJ中RP,LP给吃掉；如果是10帧的点拳确反则可以用CJ中1LK,LK来对应；如果是克制这两种对应的快速蹲状态下段技，那么可以靠CJ构自带的当身判定来对应掉。另外，有时候不进入CJ构也是一种有效的战术。

连技表 从强力二择衍生出来的长距离搬运连技

No.	伤害	连技
1	76	站立途中RP→3LP→3LK,RP2or8→横移动中LK（崩地）→前冲3LP→前冲66LK,RK,LK
2	72or77	3RP→236LP→1LP（崩地）→前冲3LK,RP3→掌握步伐中LP→6RP+LK
3	90	236LP（Counter）→前冲9～RK→3LK,RP2or8→横移动中LK（崩地）→前冲3LP→前冲66LK,RK,LK
4	62	蹲状态3RP→蹲状态3RK,LP→6RP→1LP（崩地）→前冲3LP→前冲66LK,RK,LK
5	73	1LK→站立途中RP→2RK,LP→2RP（崩地）→前冲3LP→前冲66LK,RK,LK
6	83	9LP,LK,WK（第一击Counter或第二击通常Hit）→前冲2RK,LP→1LP（崩地）→前冲66LK,RK,LK

①是基本连技，也可以接在66LK、9～RK或是蹲状态9RK后面。3LK,RP后往左横移动，横移动中LK会更容易命中。崩地后的3LP记得在前冲后出。

②的难度很高，但伤害也很可观。到1LP为止全部要求最速出，崩地之后要求前冲相当一段距离才会更容易接上3LK,RP，命中之后输入3，然后最速出掌握步伐中LP。



③的伤害非常高，一定要熟练掌握。浮空之后的9～RK在前冲一点距离后出，之后的3LK,RP即使对小体型角色也能安定全中。

④的重点在于蹲状态3RK,LP要蹲着才能出。起手技先端命中的情况下有可能接不上连技，这时就要换成蹲状态LK,RK。另外不管哪套连技中，1LP崩地时连打都会产生派生技，这一点需要注意。

墙壁连技和下段裁连技解说

搬运		浮空→3LP→3LK,RP→3LK,LP,RK
崩地消费前		（对手中撞墙）1LP（崩地）→3LK,RP→6RP+LK
崩地消费后		（对手从墙上落地瞬间）3LP,RP→6RP+LK
下段裁	伤害 41	右横移动→3LK,RP→3LK,RP3→掌握步伐中LK,RP

安娜的通常连技中收尾的66LK,RK,LK非常容易搬运对手，因此没有必要特意执着于不消费崩地的搬运连技。当崩地消费前将对手运上墙时，如果对手是高位上墙，那么用横移动中LK来崩地可以提升若干伤害。崩地消费后运上墙，则追加发生快打点低的3LP,RP，然后最速接上6RP+LK。在输入3LP,RP时将RP按住不放，然后拉住6连打LK，可以减少失误率。



下段裁后面对小体型角色时，换成3LP→3LK,RP→3LK,LP,RK（伤害37）。



白头山

Baek Doo San

国籍 韩国

流派 跆拳道

基本战术 火烈鸟构是一切的起点

使用拥有惊异回避性能的火烈鸟构（4LK）与火烈鸟移动（特定招式中6～or4～）进攻是白头山的最大特征。这些招式在近距离才会发挥威力，因此首先要靠近对手。中距离上，Counter时可以用WK6～进行追击的RK是强力的牵制技。对于瞄准RK挥空而前来攻击的对手，可以派生RK,RK来反过来将其一军。Counter后可以用2RP进行追击。但是RK是上段技，不擅长应对附带蹲属性的招式，因此偶尔也要先置中段的3RP来弥补这个漏洞。另外如果对手在这个距离出了空招，那么立刻用1RP进行反击，带入空连。



用以上招式让对手注重防御后，就是以前冲或6☆23～靠近的机会，并以6☆23～☆RK,RK和1LK,LK进行二择。前者最好做到只出一下，确认命中后再追加第二下，而后者输入1LK,LK6～转入火烈鸟移动也不错。虽然伤害会减少，不过命中时能够获得8帧的优势，接着出3RP与1LK的话总之确保不会被中断掉。类似于6☆23～☆RK被防御后这种近身不利的情况下，以右横移动→4LK来对应吧。在回避对方攻击的同时还能以火烈鸟构中9LK进行反击，即使对方没有出手也可以以1LK,LK之类的招式来转入进攻。

主要帧数表

WP,RK的第一段距离很远，即使是远距离也可以放心进行反击。站立途中RP,LP缺乏攻击距离，在面对中距离的下段进行反击时不妨使用站立途中LK,RK,RK。虽然第一段是上段判定且发生速度16帧，但一旦命中就是连续命中，威力不可忽视。

技能指令	发生	命中时	Counter 时	防御时
RP,RP	10	+7/−2	+7/跪地	+0/−13
RK,LK,LK4～or6～	12	+5/+5	D/+5	−6/−1
3LP,LK	13	+6/+7	+6/+12	−1/+1
WP,RK	14	+6敌S/D	+6敌S/D	−10/−16
3RP	15	D	D	−7
1RP	18	D	D	−13
6☆23LK	16（19）	D	D	−17
2RK,LK,LK,2LK	12	−2/−3/−8敌S/−6	−2/−3/−8敌S/−6	−13/−14/−19/−17
1LK,LK	18	+0/−3	+3/−3	−14敌S/−11
站立途中RK,RK,LK	11	+4/−2敌S/−1	+4/−2敌S/抱腹	−7/−15/−14
站立途中RP,LP	15	+4/+0敌S	+4/+8敌S	−7/−11
火烈鸟构中9LK	17	D	D	−14

技能活用 以火烈鸟构展开墙边攻势

利用空连将对手送入墙边后，用对横移动强、被防后平帧的火烈鸟构中6LK以及发生快、被防也1～2帧有利的上段技WK6～来进攻是非常强力的。这两招都会进入火烈鸟构，命中之后可以用火烈鸟构中4LK来崩地打墙连。即使被防也可以再次使用火烈鸟构中6LK或WK6～将对手强行控制在墙边，并以快速发生的LP和1LP来击破对手的反击并制造出有利的状况。下段的1LK,LK与附带蹲属性的2LK也可以用来扩展攻击套路。如果对手想用2LP之类的蹲点来阻止攻势，就毫不犹豫地用火烈鸟构中9LK给他好看吧。



墙连后的攻击

墙连以RK,RK收尾后，用2LK,LK进行追击。对手如果直接站起，可以出完2LK,LK,LK来提高伤害。如果对手总是不起身，偶尔可以混入高伤的2RP进行追击。2RP命中墙边的对手后RK,RK也会确定命中，可以再次带入上面的起身择。

连技表 熟练掌握火烈鸟移动中出招的时间点

编号	伤害	连技
1	71or85	3RP or 火烈鸟构中9LK→RK,LK,LK6→稍稍前进→{LP,RP,LK6～}×2→火烈鸟构中4LK（崩地）→前冲1LK,LK6～→WP,RK
2	74or87	1RP or 66LK→1LK,LK6～→RK,LK,LK6→（LK按住不放→）WK6～→火烈鸟构中4LK（崩地）→前冲1LK,LK6～→WP,RK
3	59	4RK→RK,LK,LK6→LP,RP,LK6～→火烈鸟构中4LK（崩地）→前冲1LK,LK6～→2RP
4	65	站立途中RP,LP（崩地）→前冲RK,LK,LK6→（LK按住不放→）WK6～→3WK
5	75	1RK→蹲状态RP→拉8方向恢复站立→1LK,LK6～→{LP,RP,LK6～}×2→火烈鸟构中4LK（崩地）→前冲1LK,LK6～→WP,RK
6	90	6☆23LK→8RK,LK→前冲1LK,LK6～→LP,RP,LK6～→火烈鸟构中4LK（崩地）→前冲1LK,LK6～→WP,RK

①中RK,LK,LK6的打点够低，因此几乎所有的浮空技都能如法炮制。RK,LK,LK6命中后，拉住6方向保持火烈鸟构前进然后出LP,RP。收尾的WP,RK最后一击是命中倒地的对手。

②是利用按住LK不放输入RK，就能在火烈鸟构中流畅地使出WK的特性的连技。

③是对背向状态浮空对手的追击。RK,LK,LK6～后的LP,RP以6～靠近后再出。另外，2RP收尾后，对于直接起身的对手，2RK,LK,LK,2LK将会全部背面命中。



④在崩地后，前冲尽量缩短与对手的距离后再出招。

⑤是在蹲状态RP后，输入8方向恢复站立再快速出1LK的高难度连技。操作上有障碍的话可以换成蹲状态LK,LK,LK。另外对特大体型角色可以接1RK→8☆→1LK,LK6～。

⑥是高浮空后的连技。8RK,LK之后需要前冲一小段距离。

墙壁连技和下段裁连技解说

类型	伤害	连技
搬运		浮空→{前冲LP}×4→LP,RP,LK6～→（LK按住不放→）WK6～
崩地消费前		（对手中撞墙）66LK or 火烈鸟构中4LK（崩地）→4LK→火烈鸟构中6LK→RK,RK→2LK
崩地消费后		（对手中撞墙）LP→RK,RK→2LK
下段裁	50	RK,LK,LK6→稍稍前进→{LP,RP,LK6～}×2→3WK



搬运对手的时候用前冲LP来赚取距离，然后用LP,RP,LK6～→WK6～来一口气增加距离。如果成功上墙，可以立刻用火烈鸟构中4LK来崩地。另外，浮空后追加{WK6～（按住LK不放）}×3→1RP也是不错的搬运方式。收尾的1RP能够让对手高位上墙，用高伤的66LK来崩地会变得更轻松。墙连不管有没有消费崩地，都统一用RK,RK来收尾，然后参照技能活用版块中说明的那样来进攻。另外，上墙崩地后追加4LK→火烈鸟构中6LK的部分，在面对小体型角色时很容易打空，可以省略掉这一步直接以RK,RK收尾。

信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

鲍勃 Bob

国籍 美国
流派 空手自由流



基本战术 在中距离给对手施加压力



鲍勃在任何距离都拥有很好使的招式，特别是中远距离的9WP，WP，不仅攻击距离远而且第二段能够在确认命中后再追加，非常强力。能够在牵制对方，或者在对方挥空后反击时大显神威。但是第一段攻击容易被对方用左横移动回避掉，以防万一可以混入下段的6☆23RK，WP。此外，判定发生快的上段连续技起始技6☆23LP也能应对对方的左横移动。长按6☆23的3来获得距离，致使对方的牵制技受挫。同样兼顾对应横移动的中段连续技起始技9LK也很强力。通过输入6☆239LK，让人以为要使出上述的下段技，起到迷惑对手的作用。

近距离可以用攻击距离，判定发生都十分优秀的LP引发各种强力派生技。LP，RP能很好地应对对方横移动，LP，LP，RP攻击力高。在第二段的时候进行命中确认，可以用作确反或者强行进攻。

判定发生快的中段技3LP，RP也值得推荐。第一段即使被防御也不会遭到反击，第二段虽然被防御会遭到反击，但是对防御了第一段的对手延迟出招就能破掉对方的反击。44RK是有跳跃状态的连续技的起始技，虽然攻击距离短，但是被防御后不会遭到反击。在预判到对方的下段攻击的时候使用很有效果。下段攻击可以选择使用风险小的1LK，或者命中后大有优势的1WK，RK。

主要帧数表

获得10帧有利时间时，根据场合判断是使用攻击力高的LP，LP，RP，还是使用命中后取得有利局面的RP，LP是鲍勃使用者的必修课。12～15帧有利时，使用高伤害的6RP，LK，15帧有利并且距离较远的时候使用2RP，RK。

技能指令	发生	命中时	Counter 时	防御时
LP，LP，RP	10	+8/+5/+1	+8/+5/+1	+1/−1/−10
RP，LP，RP	10	+6/+5/−2 自 S	+6/+5/−2 自 S	+0/−6/−12 两 S
6RP，LK	12	+3/D	+3/跪地	−8/−15
站立途中 RP，LP	14	+4/D	+4/D	−7/−16
3LP，RP	14	+5/+1	+5/抱腹（对手恢复时+3）	−3/−12
2RP，LP，RP，RP	15	+2/+2/+1/D	+2/+2/+1/DD	−9/−9/−12/−21
9WP，WP	16	+1/D	+1/D	−9/−17
6☆23LP	13	D	D	−6
1WP	18	D	D	−16
2LP	18	+7 两 S	D	+0 自 S
9LK	20	D	D	−12
1LK	20	+2	+2	−12

技能活用 牢记墙边攻击来增加伤害

在墙边时作为主力的，果然还是伤害可观的墙壁连续技起始技——中段技9WP，WP，以及下段的6☆23RK，WP。后者在命中后，可以使用4RP确定命中直接起身的对手。面对通常体型的角色直接派生到4RP，RP接2WK，小体型角色可以就再接一个4RP。



墙连后的起攻由横移动后开始。如果对方使用侧滚受身的话，就用被防后不受反击的中段技横移动中WP，下段的话可以用命中后有8帧有利时间，并且强制对手陷入蹲状态的1WK，RK或者6☆23RK，WP。对手选择装死的话就用2LP好好招呼他。墙边攻击途中陷入不利局面时，使用46LP也不错。

空中连击后的起身攻击的要点

连击用4WP结束后，派生的LP会命中选择直接起身或者是后滚受身的对手，接着用RP→9WP，LP来使其崩地。崩地状态之后用66LK→1RP命中的话，可以使出66WK，这招会命中躺地的对手，也能迫使受身的对手进行防御。66WK被防御时，鲍勃获得有利局面并且背对对手，在这之后的转身投技非常强力。中段择就用背向中4RK。

连技表 确实地给予对手伤害后用强力的起身攻击展开攻势

1	伤害 80	9LK → 2RP，LK → RP → 9WP，LP（崩地）→ 66LK → 3WP
2	伤害 64	1WP →站立途中 RP，LP → 9WP，LP（崩地）→ 66LK → 4WP
3	伤害 70	44RK → 4RP，RP → RP → 9WP，LP（崩地）→ 66LK → 1RP
4	伤害 59	RK（Counter）→ 9WP，LP（崩地）→ 66LK → 2RP，RK
5	伤害 43or35	2LP（Counter）→横移动～ 2LP
6	伤害 67	回转球构（6WK）中 RK →站立途中 RP，LP → 9WP，LP（崩地）→ WP6 →回转球构中 RK

①是在6☆23LP、站立途中RP，LP或者3RP Counter后接入的基本连续技。6☆23LP后需要前冲，其余起始技在稍等片刻后使出2RP，之后的连续技会比较容易命中。之后全部最速输入，崩地后的66LK在前冲后出可以降低追击的难度。收招以伤害输出为目的则使用3WP，以起身攻击为目的则使用4WP或者1RP。



②是利用起始技命中后进入的蹲状态，采用站立途中攻击来追击。崩地后别忘记大幅度前冲。

③在崩地之前以最快速度连接即可。

④在前冲后用☆RP→RP→6LP→9WP，LP也能引发崩地，但是由于容易偏离横轴而且距离较远，还是直接用9WP，LP崩地为上策。

⑤的2LP在Counter hit后进入蹲状态，用8或者前冲回到站立状态后再用2LP追击。

⑥里崩地后追加WP6→RK的话，如果对手原地起身则会从背面击中。在那之后可以用连续技②进行追击。

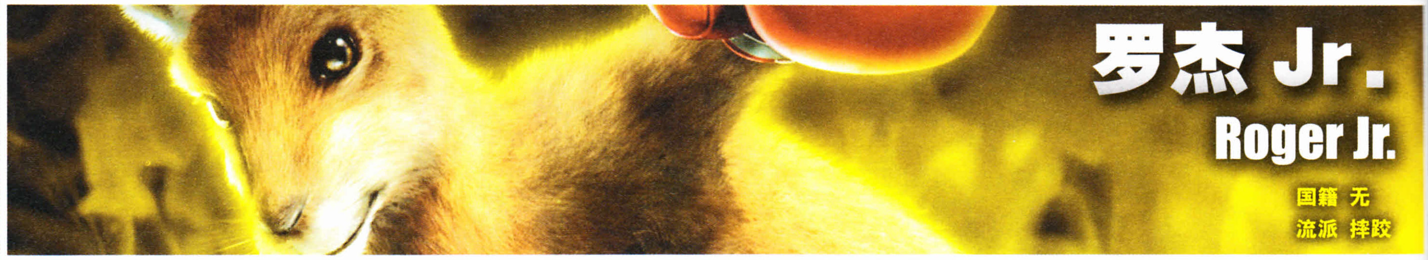
墙壁连技和下段裁连技解说

搬运		浮空→ 2RP，LK → RP → 2RP，LK
崩地消费前		（对手中撞墙）4RK，LP（崩地）→稍等片刻→ RK → 2WK
崩地消费后		（对手倒地瞬间）4RP，RP → 2WK
下段裁	伤害 47	2RP，LK → RP → 2RP，LK → 4WP

搬运连续技，最好能根据距离墙壁的距离灵活改变招式。距离较远的时候使用上述连段，距离稍近的场合使用2RP，LK→LP，LP，RP来运墙后再崩地。未崩地就上墙的情况下，让对手崩地，等一小会儿再输入RK是要点。在那之后最快速度输入2WK攻击对手。对大体型角色时，也可以使用崩地→站立途中LK，WK的连续技。崩地消费后将对手搬运到墙边时，使用判定位置低的4RP，RP命中后接上2WK，距离墙壁还有点距离时输入2RP，LP，RP吧。



下段裁开始的连续技不仅攻击力高，而且之后的起身攻击也十分强力。只要最快速度输入指令就OK。



罗杰 Jr.
Roger Jr.

国籍 无
流派 摔跤

基本战术 攻击重点在尾巴上！活用于牵制与二择吧

罗杰 Jr. 的体型小，手脚也短，不过可以使用动物特有的尾巴攻击。中距离的牵制多多使用封锁横移动的 3LK，攻击距离相当不错，是非常强力的招式。当对手因你的牵制而转入防御时，立刻前冲接近对手。进入近身战后，以下段连技起手技 1LK 和中段的 6RK,LK 进行二择。6RK,LK 即使被防，派生出第三段的话可以吃掉对手的反击，时不时用几个让对手意识到这一点，就不太会遭到反击了。

对手不想遭到二择而变得抢先出手的情况下，以发生 15 帧的 3RP 来摸 Counter，然后追加第⑤套连技。即使被防也不会遭到确反，任何情况下都可以摸几个。

近身战推荐抓指令投。每个投技的威力都很不错，回报够大。另外还可以用 3RK 或是 3LP,RP 之类发生快速的中段技来进攻。当对手体力不多时，就不要冒风险去施加二择，改用低风险的 2RP 和 3RK 来削减对手的体力吧。

陷入守势的时候，可以用 Counter 后连续命中的 LP,RP,LP 来插动。第三段即使被防也不会遭到确反，命中后还可以通过延迟派生来反击对手的插动，诱发跪地状态。横移动中 RK 身位很低，容易避过对手的攻击，还可以带入第④套连技。不过被防后会遭到大确反，所以不要乱出。



主要帧数表

12 帧确反不用 3RK，而推荐伤害更高的 6RP,LP。用在二择上的 6RK,LK,RP 只出到第二段虽然有 15 帧不利，但是因为第三段存在所以基本不会遭到 15 帧的确反。

技能指令	发生	命中时	Counter 时	防御时
RP,LP	10	+6/+6	+8/+6	+0/+0
3RK	12	+7	+7	−4
WP,LK	13	+5/D	+5/D	+1/−13
3LP,RP	14	+1 敌 S/+2	+1 敌 S/+2	−1/−6 ~ 11
66RP	15	D	D	−12
3RP	15	+3	D	−7
2WK or 蹲状态 3RK	16	−3	−3	−17
蹲状态 3RP	16	D	D	−12
2RP	18	+2	+6	−13
1LK	20	D	D	−27
4WP,WK	14	D	D	+4
4WP,LK	18	+5	+5	−6

技能活用 擅用火箭构（4WP）展开强力的墙边攻击



4WP 可以进入身体后缩一步的火箭构。构中的派生技大都性能优秀，不过最大的问题就在于距离太短不好碰到对手。不过将对手逼入墙边后，这个弱点就被消除了。

空连将对手送进墙边后，首先出一个 4WP,WK。这招即使被防也是 4 帧有利，接着出 3LP,RP 的话对手的所有插动都无法奏效。如果命中的话可以直接带入连技。与之形成二择的招式，推荐 16RP+RK 的投技与 2RP 的下段技。另外，构中的下段技 4WP,LK 也可以一用，命中后 5 帧有利，可以套用之前的套路。

1RK,LK,RK,LK,RK 值得注目

1RK,LK,RK,LK,RK 的第三段和第五段都可以转入后滚回避，因此可以以极小的风险来强行攻击对手。当对手体力所剩无几时，作为磨血技使用再适合不过了。另外，1RK,LK,RK,LK,RK 也可以通过 7LK 和 4WP,WP 来派生，特别是 4WP,WP 的每一击之后都可以派生，难以被对手先读。

连技表 不能失误！6 ☆ 23 操作一定要完全掌握

编号	伤害	连技
1	66	9RK →右横移动→ WP → 6RK,LK,RP（崩地）→ 6 ☆ 23LP
2	53	1LK → 4WP,WP（崩地）→站立途中 RK → 2WK
3	68	6RK,LK → 6LP → 6RK,LK,RP（崩地）→ 6WP,RP
4	64	横移动中 RK → 3RK → WP → 3WP（崩地）→ 6 ☆ 23LP
5	64	3RP（Counter）→前冲 WP → LP,RP,4WP →火箭构中 WP（崩地）→蹲状态 WP
6	93	【LK,RK】→ 4WK,LP → 4WK,LP →前冲 6RK,LK,RP（崩地）→ 6 ☆ 23LP

①是 15 帧浮空连技。后续招式稍稍往右横移后再出是要点。以蹲状态 3RP 起手也可以接，就是难度会提升一点。对于崩地后的 6 ☆ 23LP 没自信的话，也可以用威力稍弱的 6WP,RP 代替。

②是崩防主力下段技 1LK 后的连技。命中后虽然无法进行追击，不过因为搬运距离长因此很容易将对手送入墙边。1LK 距离很短，注意在贴身距离出。

③是中段起手的连技，与 1LK 可以形成二择。6RK,LK 的硬直有点长，连打 6LP 有可能会接不上，用身体记住节奏吧。

④是利用低身位的连技，看准自己陷入不利的时候使用吧。注意被防以后会挨大确反，因此千万不要让对手猜到你使用的时机。

⑤在前冲 WP 的时候如果没有摇杆回中的操作，有可能会出成 66WP，需要注意。这套连技主要用在有利情况下击破对手的插动技。

⑥是高难度高伤害。【LK,RK】发生慢但是被防也没什么风险，用在起攻会有很不错的效果。



墙壁连技和下段裁连技解说

类别	伤害	连技
搬运		浮空→ LP → WP → LP,RP,LK
崩地消费前		6 ☆ 23RP,RP（崩地）→ 1RK,LK,RK,LK,RK
崩地消费后		1RK,LK,RK,LK,RK
下段裁	40	3RK → WP → LP,RP,4WP →火箭构中 RP

这套搬运连能够从狭窄场地的中央直接运上墙，距离相当不错。远距离上墙后 6 ☆ 23RP,RP 来不及输入的时候，可以前冲 3WP 来代替。在墙边以 4WP,WK 诱发重撞墙后，疾退→ 9LK,LK → 3WP（崩地）→ 1RK,LK,RK,LK,RK 的伤害将会非常惊人。



下段裁后的连段由于有一个入构的操作因此提高了难度。养成 LP,RP 后输入 4 方向的习惯吧。与墙边比较近的情况下，最后收尾部分改成 LP,RP,LK 直接运墙是很好的选择。

恶魔仁
Devil Jin

国籍 不明
流派 不明



基本战术 以小招束缚对手，再施加中下二择！

恶魔仁有很好使的下段攻击，可以利用其破坏对手的站立防御。判定发生快且威力大的 6 ☆ 23RK，RK，以及被防御也不会遭到沉痛反击且命中后能继续进攻的 1RP 是主要的下段技。这些招式配合命中后能用前冲～ 6 ☆ 23RK，RK 进行追击的 9RK、Counter hit 时能接续 3LP，RP 的 4RK 以及空中连技的起始技站立途中 RP 一起使用，时刻保持二择是他的基本战术。

但是，直接进入二择难度太大，所以有必要先用破绽小的技能牵制对手制造有利局面。近距离下 LP，LP，RP 和 LP，RP，RP 可以确认命中后再出第三段，能够进行无破绽攻击，判定发生快的中段连续攻击 3LP，RP 和判定发生快的下段技 1RK 都非常好用。此外，能够延迟输入的 3RK，RK 和 Counter hit 时能诱发浮空的 3RP 也能造成高伤，尽量制造机会使用。



中距离下使用判定发生快的上段浮空技 6 ☆ 23RP。特别是领会了 3 和 RP 同时输入时发生的“最速风神拳”的话，即使被防御也能在有利局势下进入中距离战，十分强力。但是仅靠上段攻击的话会被对手下蹲回避掉，中段的攻击距离长的 66RP 和 4RK 也要用上。若对手常用横移动的话，采取追尾攻击的 66RK 也很有效。利用这些招数给予对手很难出手的感觉，然后在有利的情况下施加二择。

主要帧数表

12 帧发生时间的 4LP，RP 攻击距离长。是用于反击对手起身中段踢这一类远距离招数的法宝。15 帧发生的 2WK 是重要的中段浮空技。瞬间反击与其用 6 ☆ 23RP 不如使用 2WK。

技能指令	发生	命中时	Counter 时	防御时
LP，LP，RP	10	+8／+8／D	+8／+8／D	+1／−1／−17
4LP，RP	12	+5／D	+5／D	−6／−12
3LP，RP	13	+8／+3	+8／+3	−3／−8
站立途中 LP，RP	13	+5／+6	+5／+6	−6／−5
46RP，LP，RP	15	−1／+1／D	D／+1／D	−12／−12／−13
2WK	15	−／D	−／D	−／−15
2LP	18	D	D	−10
站立途中 RP	15	D	D	−12
1RP	22	+5 敌 S	+5 敌 S	−12 敌 S
横移动中 RP	17(25)	D	D	−22
6 ☆ 23RP ※	11(14)	D	D	+5
6 ☆ 23RK，RK	16(19)	+1／+2 敌 S	D／+2 敌 S	−23／−16
※ 3 和 RP 同时按				

技能活用 利用特殊步伐 6 ☆ 23 来进攻

6 ☆ 23 这种特殊移动中，恶魔仁的体态较低，可以保持低身位迅速前进。步伐中可以回避一部分上段攻击，输入 RP 可以使出上段风神拳，输入 RK，RK 可以使出下段奈落坠。输入 6 ☆ 236 ☆ 6 的话，能够由特殊步伐转入前冲，此时输入 RP 可以使出 66RP，所以利用特殊步伐的话可以从中距离制造二择。



此外，6 ☆ 23 后接着输入 4 可以取消特殊步伐进入站立状态，这样就能防御对手的攻击。而且使用 6 ☆ 236 ☆ 6 ☆ 23RP 的话，对手很难用横移动回避掉。诸如此类，熟练掌握特殊步伐的话能在应对各种局面上发挥功用。

诱使对方反击，再使用 8RK 攻击

8RK 最开始能够潜过对方的上段，中段攻击，从动作中途开始下段攻击也无法命中。活用这一点，在 LP，LP、3LP，RP 以及站立途中 LP，RP 这类被防御后不会遭到确定反击的招式之后，再使用 8RK 吧。对手利用有利帧数出招攻来的话，除了判定低的招式以外，大部分招式都会被反击掉。

连技表 需要一定技术但是伤害巨大

1	伤害 75	6 ☆ 23RP → 6 ☆ 23RP →｛前冲 LP｝×3 → LP → 3WP（崩地）→ 66LK，LP66 → 6 ☆ 23RP
2	伤害 82	6 ☆ 23RP → 6 ☆ 23RP →｛前冲 LP｝×2 →前冲 3LP，RP（崩地）→前冲 6 ☆ 23LP9 ～
3	伤害 70	站立途中 RP → 66LK，LP，66 → RP → 3WP（崩地）→前冲 66LK，LP66 → 3RK，RK
4	伤害 75	站立途中 RP →前冲 6 ☆ 23RP →｛前冲 LP｝×2 →前冲 3LP，RP（崩地）→前冲 6 ☆ 23LP9 ～
5	伤害 83	2WK → LP →前冲 66LK，LP → 3LP，RP（崩地）→前冲 6 ☆ 23LP9 ～
6	伤害 66	8RK8 ～→飞空中 LK（崩地）→左横移动～ LP+RK → 46RP，LP，RP

①里要有迅速使出第二次 6 ☆ 23RP 的意识。中途的 LP 虽然可以多用一次，那样的话最后的 6 ☆ 23RP 需要改为 66 ～☆ 23RP，在前冲之后使出。3WP 崩地后，尽可能地靠近对手后再使出 66LK，LP66。

② 在用 3LP，RP 让对手崩地后，需要迅速前冲靠近后再使出 6 ☆ 23LP9 ～。指令就用 66 ～☆ 23LP9 ～来输入吧。



③是站立途中 RP 后前冲到极限再输入 66LK。慢慢把握时机吧。

④是站立途中 RP 后，需要前冲到贴身距离再命中 6 ☆ 23。输入过早的话接下来的 LP 无法命中，这里需要掌握时机。

⑤里的 LP 要尽可能地靠近后使出，6 ☆ 23LP 需要在前冲后迅速使出。太难的话，崩地后改用和连续技①一样的追加攻击。

⑥是 8RK 起始的稳定连续技。瞬间左移动后输入 LP+RK。追求最大伤害可以在崩地后使用最速风神拳 × 3。这时候，第二和第三回最速风神拳要在前冲后使出。

墙壁连技和下段裁连技解说

搬运	6 ☆ 23RP → 6 ☆ 23RP →｛前冲 LP｝×1 ～ 4 →前冲 4LP，RP
崩地消费前	3WP（崩地）→ 8 ☆～ 46RP，LP，RP
崩地消费后	46RP，LP，RP（第三击延迟使出）
下段裁 伤害 42	6 ☆ 23RP → LP → 66LK，LP66 → RP → 6 ☆ 23RP

要将对手搬运至墙边时，在 LP 多次命中后再用 4LP，RP 吹飞对手即可。撞到墙壁后用判定低的 3WP 令其崩地。之后用 8 ☆回到站立状态，如果感觉接下来的 46RP，LP，RP 难度太高，可以改用 3LP，RP 来攻击，再用 2WP 捞对手起身即可。崩地后想把对手搬运到墙边的场合，可以用连续技 LP×N → 3WP（崩地）→站立途中 LP，RP。



下段裁开始连续技输入难度大，不熟练的话推荐使用 66LK，LP66 → RP → 3LK，RP，RK 进行连击。顺带一提，因为恶魔仁有强力的蹲状态防御后的反击技，跳跃状态的强力技能也很多，就算不找机会用下段裁也能应战自如。

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE



花郎
Hwoarang

国籍 韩国
流派 跆拳道

基本战术 进入接近战后以强力的连携攻击压倒对手

派生无穷无尽的4个架构形成的连携以及高伤且搬运距离优秀的空连是花郎最大的武器。可是花郎缺乏距离优秀的招式，构中的攻击也只有在近距离才能发挥出真正的威力，因此如何进入近距离战是关键。

牵制技的重点在于3RP的浮空技。即使挥空也没有多大破绽，因此将其先置在对手接近的极限距离则是重点。另外，在这个距离对手出空招后，以发生速度快的9WK,RK或是浮空的4LK来反击吧。对自己手法有自信的话，可以用6☆3RK来反击以获得更大的回报。

按照以上的战术阻止对手的攻势后，以前冲LP,RP、附带低身位的下段1LK亦或是6☆23的步伐接近后使出站立途中RK,RK来带入接近战。LP,RP的第二段对横移动比较有效，派生LK可以进入左火烈鸟构（LF），派生RK则进入右火烈鸟构（RF）。实战中主要转入LF，即使LP,RP被防，LF中6LK也可以击破对手蹲身位以外的招式，而LF中9LK,RK能够吃掉对手的2LP之类的蹲点。如此封住对手的反击后，利用命中蹲下对手后可以追加9WK,RK的中段技LF中3LK，对付横移动还算不错的下段技LF中1RK来进攻。不过，光靠这些招式还无法对站立防御的对手给予决定性的伤害，因此适当也要混入投技的66RP、214LK与1LP+LK。



主要帧数表

11帧的破绽可以使用RK6～RK与RK6～LK来来确反。前者命中后优势大，后者威力比较高。4LK是距离优秀的浮空技，即使是面对防御后被推远的招式也能够进行反击，缺点则是风险比较大。

技能指令	发生	命中时	Counter时	防御时
LP,RP	10	+8/+8	+8/+9	+1/+0
RK6～RK	11	+5/+6	+7/+6	−4/−5
RK6～LK	11	+5/+5	+7/+5	−4/−7
9WK,RK	14	+2/−2	+2/−2	−9/−13
3RP	15	D	D	−7
4LK	17	D	D	−15
6☆3RK	16（18）	D	D	−12
1LK	18	+0自S	+7自S	−13双S
站立途中RK,RK	11	+8/+2敌S	+8/+2敌S	−3/−5
站立途中LK	16	D	D	−5
LF中1RK	20	+1	D	−12
横移动中RK	19	+6敌S	D	−11敌S

技能活用 熟练掌握墙连后的起攻



下文中将会提到的墙连收尾都是命中躺地的对手，因此优势比较小，对手采取维持倒地或是起身攻击的时间择，花郎会很容易被算计到。如果重视起攻的话，崩地消费前连技将右构中【LK,RK】6～换成右构中【LK,RK】，崩地消费后连技将RK,RK,LK换成RK,RK,RK6～（再输入7☆取消右构），然后按WP进入背向右构。如果对手受身的话，除了背向投技无法通过看手来拆解，还可以用背向LP+LK6～的投技（双手投）与中段技的背向右构中LK来进行强力二择。对手如果不受身，可以用背向右构中2LK来追地。

66LK后的起攻

崩地之后用66LK进行追加，则可以在右构中进行起攻。右构中2RK对于直接起身→蹲防以外的所有行动都确定命中，以此为主轴，用右构中LK来抓对手的后滚起身，可以追加RP,LK→LF中LP……右构中66LK可以再次诱发后滚中的对手崩地，另外也可以用无法追地但是抓到就是最大火力的6☆3RK来进行强择。

连技表 威力、搬运距离与连技后的状况都非常优秀

编号	伤害	连技
1	64	4LK→6RK→RF中WK→LF中LK6～→LF中LP→前冲RP,RK→RF中RP→右构中66LK（崩地）→66LK
2	70	3RP→前冲RK,RK6～RK→前冲右构中66LK（崩地）→前冲6WK→右构中【LK,RK】4～→RF中4RK
3	62	6WP（Counter）→6WK→右构中LK→RP,LK→LF中LP→前冲RP,RK→RF中RP→右构中66LK（崩地）→前冲9WK
4	71or78	LF中2RK→前冲1RK6～→RF中RP→前冲右构中4RP（崩地）→拉住6～前进→右构中6LK→LF中9LK,RK,LK
5	79or82	右构中6【RK,RK】 or 背向右构中LK→8LK→LF中LK6～→LF中LP→前冲RP,RK→RF中RP→右构中66LK（崩地）→前冲6WK→右构中【LK,RK】4～→RF中4RK
6	93	6☆3RK→WK→右构中【LK,RK】→前冲RP,LK→LF中LP→前冲RP,RK→RF中RP→右构中66LK（崩地）→前冲6WK→右构中【LK,RK】4～→RF中4RK

①中快速输入6RK→RF中WK是要点。LF中LP动作时间短，因此之后的前冲可以移动很长一段距离。RF中RP也是同理，因此右构中66LK前可以夹杂一点前冲。追加66LK后进入起攻阶段。

②是崩地后重视伤害的连技。注意右构中66LK在近距离无法命中，以及右构中【LK,RK】4～很容易会挥空。

③在LF中2RK或RF中2LK命中时，以及4RP、横移动中RK与背向右构中2LK打到Counter时也能接上。除了4RP与横移动中RK以外，其余招式打出之后花郎都是蹲姿，应该输入66WK来切换架构然后追加右构中LK。崩地后的追加方式是重视搬运的组成方式。

④与③一样是捡起倒地对手的连技。不过这一套稍稍简单一点。

⑤在8LK之后，LF中拉6前进一步之后再出LF中LK6～是要点。

⑥因为追加了高威力的右构中【LK,RK】，因此伤害非常可观。另外6☆3RK如果输入为6☆23RK，就把后续变为⑤。

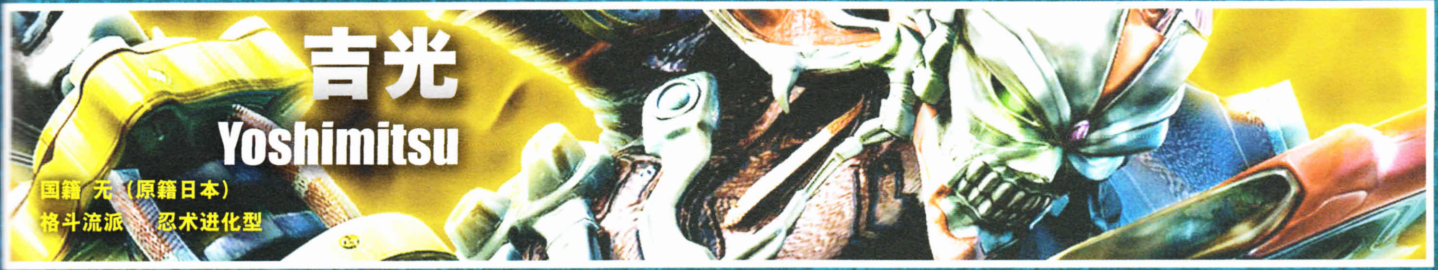


墙壁连技和下段裁连技解说

搬运		浮空→LP,RP,LK→LF中LP→前冲RP,RK→RF中RP,4RK
崩地消费前		（对手中撞墙）6WK→右构中RP,RK,LK（崩地）→右构中【LK,RK】4～→RF中4LK
崩地消费后		（对手中撞墙）RK,RK,LK
下段裁	伤害 45	6RK→RF中RP→右构中6LK→LF中9LK,RK,LK

想要运墙的时候，连技的第四段RP,RK完成后，立刻追加RF中RP,4RK。这招的第二段在空中命中后会将对手打成远距离高位上墙，因此之后的666LK崩地技也变得容易接上了。崩地消费前的连技虽然表上记载的威力比较高，不过难以接在搬运连之后是其缺点。666LK造成崩地后，追加WK→右构中【LK,RK】6～→RF中RP→右构中2RK or 6☆3RK，后者难度高，伤害也大。另外，把上文提到的墙连后起攻也算进去的话，把RF中RP……换成RF中RP,LK就好。





基本战术　在了解基础的前提下采用出其不意的进攻方式

吉光拥有许多难以捉摸的招式，因而可以用不按常规出牌的战法，是个光用起来就十分有趣的角色。但是仅凭借难以捉摸的招式并不能赢得对战。基本上是围绕常规战法，再伺机出其不意。

吉光对战的核心部分是中段的66RK和下段的 1LK,LK,RK。66RK 的攻击距离远，即使被防御也不会遭到反击，所以可以大胆地用。而且从正面击中的话可以跟进空中连段，让对方损失近四成体力也是有可能的。与 66RK 相辅相成的就是 1LK,LK,RK。这个招式针对横移动，正好能弥补 66RK 容易被横移动躲掉的缺点。加上初段命中的话就算使出派生技也不会遭到反击。利用这两个招式来进攻可谓既简单又强力。

利用这两招成功给对方造成心理压力的话，对方就不敢轻举妄动。对于强攻过来的对手用【LK,RK】或者 9LK 迎击，对于多用先置技的对手采用 3RP,RP 等招式进行挥空反击。对于注重防守的对手，利用防御不能的下段浮空技蹲状态 3 ~ LP 或者蹲状态 14LP 来强行破防，也可以用高威力的投技 214WP 来予以伤害。自己的体力所剩无几的时候，利用突进力优秀的 66LP+RK 来一举扭转局势也是一种战术。



主要帧数表

LP,LP 是 10 帧确反的关键技。不过击中时反而不利，所以想要连续进攻的情况下还是牺牲伤害值，改用 RP,RP 为上策。活用 9LK 15 帧的发生时间进行确反和挥空反击，但是攻击距离比较短，要先确认好距离再出招。

技能指令	发生	命中时	Counter 时	防御时
LP,LP	10	+8/−4	+8/−4	+1/−9
3RK	12	+4	+4	−9
3LP	13	+5	+5	−6
9LK	15	D	D	−12
3RP,RP	16	−1/D	−1/D	−9/−14
66RK	15(16)	D	D	−4（背向）
6☆23LP	17	D	D	−15
LP+RK	6	D	D	−15
无刀之极中 LP+RK（or 蹲状态 2WP）	8	D	D	−16
无刀之极中 3RP	15	D（命中蹲状态 +7）	D	−7
3WP,RP	16	+0/−3	+3/+0（对方背向）	−15/−16
蹲状态 3RK	18	+5	D	−21

技能活用　熟练掌握无刀之极



无刀之极（RP+LK）是把刀收入刀鞘，徒手战斗的一种架势。收刀时使出的“挥刀招式”与通常姿势使出时的效果和性质有所不同。基本上招式的距离都缩短了，与此同时破绽也减少了，所以在防守时比拔刀状态下轻松。

具体点就是中远距离下先置距离和破绽都小的浮空技 3RP 作为牵制技，近距离运用比拔刀状态下的距离要长许多、易于命中的 LP+RK 为主进行防守，当防御到有 10 帧以上破绽的技能时，用 RP,LP 反击。在自己体力大幅度优于对方之后，想稳扎稳打时积极采用吧。

建议回复体力

吉光可以自己回复体力，所以一有机会就积极争取回复。WK 从输出指令到回复开始之间的时间间隔短，但是回复量也少。不过放在以 4RP,LP 结束的连段之后使用的话，则能安心回复。2WK 中☆虽然距离开始回复间隔时间长，但是回复量多。由于派生技有很多，运用 87☆等等，在拉开距离后使用即可。

连技表　安定感拔群的连续技大合集

No.	伤害	连技
1	63	9LK → 4LP,LP → 4LP,LP → 4LP → 6WP（崩地）→ 4RP,LP
2	70	66RK →背向中 LP →背向中 2RP →站立途中 LK,RP（崩地）→ 4RP,LP
3	72	3RP,RP → 6WP（崩地）→ 4RP,LP,WP →金打中 6RP
4	56	蹲状态 3 ~ LP or 蹲状态 14LP → 3LP → LP → 4LP,LP → 6WP（崩地）→ 4RP,LP
5	61	无刀之极中 3RP → 6WK → LP → 4LP → 2LP（崩地）→ 6WK →无刀之极中 6WP
6	49	LP+RK → 1LK,LK,RK → 6☆23LP

①是既简单又兼备攻击力的基本连续技。如果能运到墙边的话，多半能顺其自然的进入墙壁连段是它的优点。注意 LP 不要按多了。

②是使用频度颇高的 66RK 开始的连续技。但要注意如果 66RK 只有前端命中的话是无法连起来的，请务必确认好双方间距再使用。

③只要全部用最快的速度输入指令就 OK。简单兼备巨大伤害的连续技。以浮空技 6☆23LP 开始也可以接入 6WP 崩地带入此连段。



④是由命中机会较多且防御不能的招式起始的连续技。另外蹲状态 3RK Counter 之后也能用 8☆回到站立状态，然后从 3LP 开始接入这套连技。

⑤是高性能浮空技无刀之极中 3RP 开始的连续技。咋看攻击力似乎不怎么样，但是无刀之极中很难接入高伤害的招式。这已经是伤害与安定度兼具的高水准连段了。

⑥是拔刀时 LP+RK 命中后的连续技。最后的 6☆23LP 可以先行输入所以并不难。另外若是无刀之极中的 LP+RK 起始的话可以接入 6WP 崩地进入连段③。

墙壁连技和下段裁连技解说

搬运	9LK → {4LP,LP}×2 → 4LP → 4RP,LP
崩地消费前	6WP（崩地）→ 9WK,4LP,RK
崩地消费后	4RP,LP
下段裁（伤害 42）	3LP → LP → 4LP → 4RP,LP,WP →金打中

吉光的搬运连续技通过改变 4LP 的次数可以轻易调节搬运距离，十分好用。觉得推不到墙边的时候就把最后的 4RP,LP 改成 6WP。崩地消费前的墙连完成后，最终距离会拉开形成对吉光有利的局面。这一段间隔是吉光擅长的领域，能够前冲后使出 9RK、以 1LK,LK 起始的派生技来动摇对方的防守以及冷不防使出防御不能技 44LP+RK，自由地展开攻势。崩地消费后的连续技，是要进入有利局面还是强调伤害输出，可以在 4RP,LP 第二击时以是否进行延迟来选择，十分便利。



INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE



雷文 Raven

国籍 不明
流派 忍术

基本战术 以打带跑战术进行立回

拥有特殊步伐与74指令后空翻的雷文，在其高机动力的反面，主力技均不适合连续压制进攻，因此必然需要采取一击脱离的游走战术。保持比开局阶段稍远一点的距离，慎重地削减对手的体力。蹲状态LK以23～LK来出可以增加距离，是相当优秀的下段磨血技，命中后稍稍不利，因此需要疾退来观察对手的动向。对手没有进行反击的话，可以乘势进行蹲状态中的二择。相对的中段技，以命中后击倒对手，被防风险也小的66RK为主。66LK用来狙击对手的前冲，让对手不敢轻举妄动。



近身战以风险较低的3LP为主轴，配合LK,LK,RK和站立途中RP来摸Counter是降低风险的同时又能得到回报的攻击战术。但是光凭这些还无法撕破对手的防御，因此也要使用蹲状态3WP与背向中的投技。虽然这些招式被闪开或是被防御都会有很大的危险，但是为了让相对的中段技有用武之地，不畏风险地使用也是很重要的。

将对手逼进墙边后，应该活用蹲状态的二择。下段用蹲状态3WK，而中段推荐被防无确反还能带入墙连的9RK。

主要帧数表

因为没有发生15帧的浮空技，因此分清重视攻击距离的6RP,LK、重视伤害的4RP,RK和击倒对手的WP的适用情况是非常重要的。LP或是站立途中RK够不到确反的情况下，不如对其直接施加二择。

技能指令	发生	命中时	Counter 时	防御时
LP,RP	10	+8/+6	+8/+6	+1/−1
1RP,LP	13	+5/+7	+5/+7	−4/−1
WP	15	D	D	−9
6RP,LK	15	+0/+1	+0/D	−10/−10
3RP,RK	16	D/D	D/D	−11/−16
66RK	15（16）	D	D	−10
66LK	15（16）	D	D	−14
站立途中 RK	11	+4	+4	−7
站立途中 LP	14	D	D	−14
背向中 WP	15	D	D	−14
背向中 4RP,RK	16	+8/+0	+8/D	+0/−9
背向中 6RK,LK	16	−5/+3	−5/+3	−11/−13

技能活用 分清特殊步伐与半步伐



雷文以236～使出的特殊步伐的特点是“以低身位接近，在任何时间点都能派生固有技”。而23～指令则是半步伐，特点是“接近对手后进入蹲状态”。也就是说，特殊步伐中并不是蹲状态，而半步伐无法无法使出特殊步伐的派生技。半步伐的优点在于能够直接使出蹲状态的招式，例如23～☆LP就是站立途中LP，而23～LK就是蹲状态LK。还有，23LP+RK可以瞬间缩短距离使出指令投，非常强力。从中距离开始分清两种步伐，增加自己的攻击模式吧。

熟记需要确认命中的招式

除了Counter命中以外，第三下可以蹲掉的LK,LK,RK和第二下被防会遭到浮空确反的9RK,RK之类的招式，必须进行命中或是通常命中的确认。另外，像3RP这样的招式一旦进行了派生就无法带入连技，需要确认对方是否进行了防御。使用这类招式的时候，一定要看清楚对方的状况。

连技表 高伤连技需要正确地输入指令

1	伤害 69or78	站立途中LP or 66LK→左横移动→1RP→背向中LP→66LK→6LP→4LP(崩地)→左横移动→66LK→6RP,LK
2	伤害 68or67	3RP or 236RK→背向中6RP→6LP→4LP（崩地）→左横移动→66LK→6LP→66LK→66RK
3	伤害 84	站立途中RP（Counter）→3RP,LK→66LK→6LP→4LP（崩地）→左横移动→66LK→6RP,LK
4	伤害 51	236RP→4RK,RK（崩地）→背向中6RP,RK,WK
5	伤害 93	3LK（Counter）→66LK→4LP（崩地）→66LK→66LK→6LP→66LK→6RP,LK
6	伤害 56	蹲状态3WK（Counter）→66RK→6LP→7LP,RP（崩地）→4LK

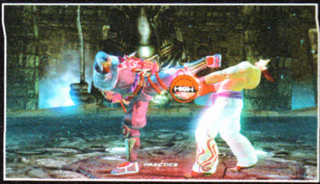
雷文的连技伤害全部来源于66LK，快速且正确输入这招非常重要。另外，从雷文视角看，轴偏移在右侧时可以空连4击以后以4LP崩地，反之偏移在左侧时4LP无法命中，需要在空连3击后换成7LP,RP来崩地。在连技中一定要注意横移动与轴偏移情况的确认。

①～③的重点在于左横移动。轴偏移得越大，66LK就越容易带入。

④在4RK,RK之前也可以接一个6RP，不过这样一来背向中6RP,RK,WK的第三下就会很难接上。

⑤中66LK的判定后半段命中时，可以直接接上66LK。而3LK Counter时轴偏移很大，因此66LK很容易命中后半段的判定。

⑥的连技收尾后，对手除了后滚受身以外的行动都会被2RK确定命中。利用前冲追上后滚，在起身的瞬间攻击会变成背向命中。如果以投技追击就会变成无法拆解的背投，但对手如果出起身下段踢的话就会被回避掉，因此还是中段技更好。



墙壁连技和下段裁连技解说

搬运		浮空→左横移动→1RP→背向中LP→66LK→6LP→66LK→6LP→66RK
崩地消费前		背向中6RP,LK（崩地）→4RP,RP,LK
崩地消费后		6LP,RP→WP
下段裁	伤害 50	左横移动→3LP→1RP,LP→66LK→6LP→66LK→6RP,LK

搬运连技中也必须加入左横移动，如果轴偏移幅度不够则第二次的66LK无法命中。上墙之后，比起背向中6RP,LK来，用7LP,RP来崩地，4RP,RP,LK的第三段攻击会命中倒地的对手，能够提高伤害。但要注意面对罗杰Jr.这样的小体型角色时，7LP,RP的第二段通常都会打空掉。除此之外的墙连在威力上都逊色不少，因此要尽量追求保存崩地运上墙。



下段裁后的连技第一击变为左横移动→66LK的话，伤害会提升到53，当然难度也会随之提升不少。

信息集结
特征集结
动作集结
攻略集结

雷欧

Leo

国籍 德国
流派 八极拳



基本战术　为了让强力的连技起始技命中而布局

雷欧是攻击力高，且拥有性能优秀的连续技起始技的角色。近距离下有9RK 和 3RP，中距离下有强力的站立途中 RP，远距离下有不仅攻击距离长，且能使出下段派生技的 66RK,LK，这些技能都让对手十分头疼。再加上这些技能即使被防御后也不会遭受重大反击，可以猥琐地多用来给对手施加压力。

尽管如此，纯依赖那些连续技起始技的话，哪怕性能再优秀也会被对手给轻易应对掉。也就是说，为了让起始技更容易命中，必须要布局。正好雷欧也有丰富的用来布局的招数，接近战有发生快且灵活多变的 LP 派生技和 3LP，对于对手横移动能给予高伤害的 1RK,LP 都很强力。当对手对此反感而选择拉开距离后，则可以用 4LP,RK 派生的架构开始进攻，以 236 接近对手然后用各种派生技削减对方体力或者进行牵制，以及使用判定强、且被防御后大幅有利的 666LK 等展开丰富多彩的攻击方式。此外，即使雷欧处于守势时，依然可以利用各种返技以及可以回避上段技的 2WP 架构来给予对手伤害，想抓住反击的时机应该不难。

将对手逼至墙边后的雷欧有着更为强力的二择。推荐以前面说过的 1RK,LP 和追尾技 3LK 为主轴，选择蹲状态 3LK 和 9LK 进行二择，或是使用命中后有利的 3RP+LK 之类的招式。



主要帧数表

LP,RK 不仅可以作为确反使用，近距离下也可以没事的时候用几下。拉住 6 输入指令会让攻击距离伸长，所以一般都以 6LP,RK 指令来出这招。站立途中 RP 的攻击距离很长，作为确反使用的话基本不会挥空。

技能指令	发生	命中时	Counter 时	防御时
LP,RK	10	+8/+5	+8/D	+1/−4
3LP	13	+7	+7	−1
6RP,RP	14	+6/+6	+6/D	−5/−12
3RP	15	D	D	−13
66RK,LK,RK	19(20)	D/+0/D	D/+0/D	−13/−13/−25 ~
1RK,LP	20	+2/D	D/D	−25 ~ /−16
236RP	16(18)	+9	D	−4
236or 站立途中 WP	16	+0	+0	−13
站立途中 RP	16	D	D	−13
蹲状态 3LK	23	D	D	−14
金鸡独立中 RP	15	+7(背向)	D	−4
金鸡独立中 LK,RK	20	D/D	D/D	−13/−13

技能活用　攻守的重点在于架构

雷欧拥有用于防守的仆步（2WP）和用于进攻的金鸡独立（6RK）两种架构。将其运用在对战的关键点，可以让攻守变得十分深奥。2WP 的姿势低，附带蹲状态，在此低姿势下可以使出让姿势变得更低、攻击距离超长的连续技起始技仆步中 RP。把这个潜藏着一举扭转局势的破坏力的招式作为中心，一边混入其他的招数，以此作为防守的主要架构。



相反的，6RK 的金鸡独立是给予对手二择压迫的攻击型架构。以能轻易破掉对手的横移动且不会被对手中断的上段技金鸡独立中 RP，和能接入连续技的中段技金鸡独立中 LK,RK 为主轴，还可以通过输入 3 方向来转变成步伐等手段，来达到搅乱对手的目的。

使用注重效率的起攻

空中连续技里用 1RP,RP 使对手崩地后，用 4LK,LP 来收尾后的起攻很强力。之后虽然只是用 2WK 和 66RK,LK 打择，但对手除了原地起身后蹲下防御和后滚受身以外都可以用 2WK 确定命中，后滚受身后则会被 66RK,LK 命中再接 6RK 带入空连。对于对手而言，无论进行哪种选择，都可能遭受重创。

连技表　连续技在所有角色里拥有首屈一指的破坏力

	伤害	连技
1	64	3RP → 6RP → 4LP,RK3 → 9LP → 1RP,RP（崩地）→前冲 4LK,LP
2	74	9RK → RK → 4LP,RK3 → 9LP → 4RP,WP（崩地）→前冲 3WP,WP,236RP
3	48	9RP,LP → 2RK,RP
4	41	RK（Counter）→ 6RP → 2LP
5	78or89	236RP（Counter）→ 236 →站立途中 RK → 4LP,RK3 → 9LP → 4RP,WP（崩地）→ 236 →站立途中 LK,LP,RP
6	59	4LP+RK（Counter）→ 66RP

①是重视起攻的连续技。前冲 4LK,LP 之后的起攻请参照技能活用部分的内容。

②是确定想要给予对手巨大伤害时所用的连续技。因为能够大幅度吹飞对手，所有在想把对手逼至墙边时也可以使用。

③是比较稳定的连续技。对自己手法有自信的人可以尝试在 9RP,LP 之后用 23☆ LK 击中对手，然后再接入 6RK3，带入崩地连技。

④也是稳定且能够进行起攻的连续技。输入 2LP2 后进入蹲状态，对于倒地状态中的对手有站立途中 RP 和蹲状态 3LK 两种方案可供选择。无论选哪个都可以命中躺在地上的对手所以十分强力。还有，在 RK Counter 后虽然难度很大，但是可以接入前冲 LP 来带入崩地连技。难度高相应的回报也大，所以还请务必试着挑战一下。

⑤中，236RP Counter 后尽可能地快速输入 236 来接近对手是诀窍所在。

⑥是磨血的 4LP+RK 在 Counter 后使出的地上连续技。难度非常高，所以用 3RK 代替 66RP 也是一种选择。

墙壁连技和下段裁连技解说

搬运	站立途中 RP → 3LP →｛前冲 6LP｝×4 →前冲 6LP,RK
崩地消费前	4RP,WP（崩地）→站立途中 LP,RK,LP
崩地消费后	4LP,RK →金鸡独立中 LK,RK
下段裁（伤害 45）	RK → 4LP,RK3 → 9LP → 6LP → 6WP

LP,RK 的硬直短且能将对手高吹飞，所以运上墙的时候可以轻松接入墙连。而且搬运时只要根据距离调整 LP 的次数即可，可谓相当灵活的连续技。雷欧在崩地未消费时的墙壁连续技能给予对手重创，所以尽可能在崩地未消费时就将对手搬运上墙。



崩地消费后的墙壁连续技 4LP,RK →金鸡独立中 LK,RK 攻击力高，且连击后依然处于有利状态。但是对付小体型角色时很难连上，这种情况下推荐使用 4LP,RK →金鸡独立中 RK，在命中后用转入起攻。

下段裁后的连续技，只要以最快速度输入全部指令即可。最后的 6WP 用 4RP,LP 或者 LP,RK 替换的话可以轻松将对手搬运上墙。

雷武龙
Lei Wulong

国籍 中国
流派 以五行拳为主轴的各种拳法



基本战术 敢于背身对敌

拥有各种各样架构中充满迷惑性招式的雷武龙，擅长于能够发挥优秀突进能力的中远距离。牵制方面可以多多使用66LK和9WK这两招中段连技起手技。9WK属于远距离牵制技，而66LK用来狙击对手一瞬的破绽再好不过。另外在中距离还可以加上3RP，对于想在雷武龙出招之前进行攻击的对手来说，先置3RP会有奇效。

近距离战中，配合对手的攻击节奏，先置发生速度11帧的RK则是低风险高回报的战术，Counter时可以接续6☆RP来带入空连，一旦有空隙就先放一个好了。像这样制造出利于我方进攻的情况后，可以用4RK4～的下段技或是投技来破坏对手的防御。4RK4～命中后将会以大优势进入背向。背向状态下的投技无法分辨左右，拆投会有难度，可以跟中段的背向中RP形成效率二择。



近距离需要采取守备的情况下，2WP或2WK进入睡构来回避也是一种选择。就算回避失败，在动作途中雷武龙就进入了空中，即使受到连技起手技的攻击，也不会造成太大的伤害。

主要帧数表

15帧的浮空技，用于下段确反就用9RK，用于站立确反和牵制就用3RP。66LK保持正面与保持背面的破绽虽然不同，不过两者都是15帧的中段确反技。

技能指令	发生	命中时	Counter 时	防御时
RP，LP，WK	10	+7／+3／D	+7／+3／D	+1／−8／−12
2RK，RK	12	+0／−2	+0／−2	−12／−15
3RP	15	D	D	−7
9RK	15	D	D	−12
66LK，RK	15	D／D	D／D	−15（进入背向时−9）／−13
1RK，RK	20	−4(Clean 时 D)／D	−4(Clean 时 D)／D	−24／−12
站立途中 LK	10	−4	−4	−15
（对手在足侧）伏睡构中 LK	24	D	D	−25（到17帧为止为空中状态）
（对手在足侧）仰睡构中 LK	19	D	D	−34
背向中 2LP	12	+5	D	−6
背向中 RK，LK	14	−3／D	−3／D	−14／−15
虎构中 RK	15	D	D	−21

技能活用 令人难受的龙声中段脚

6☆LP，RP，LP，RP，RK在每段攻击之后输入2或8方向都能够转入各种架构。每一段攻击都能进行大幅度延迟，命中后能够以优势转入架构展开攻击。我们可以转入拥有强力下段的虎构与豹构进行二择，也可以不入构直接出1RK，LK来破坏对手的防御。因为可以进行延迟，很容易迫使对手进行长时间防御，不容易遭到反击，所以要多用无妨。招出到一半后停止，然后重新再出6☆LP，RP，LP，RP也有很好的效果。摸到Counter时，不进行延迟的话，直到第四段攻击都会全数命中，然后转入虎构以虎构中RK和虎构中LK进行二择吧。



五行拳・龙构中的王牌

龙构中LP的投技以4～取消后出龙构中RP，很容易在对手准备拆投输入LP的时候打出Counter。在这之后接RP可以带入空连，因此注意别转入虎构了。6☆LP，RP命中后按2or8就能优势进入龙构。

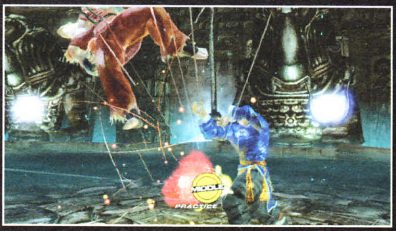
连技表 熟练掌握6☆RP的时间点

编号	伤害	连技
1	65	3RP→6LK，LP→6RP→6☆RP→66RP（崩地）→66LK，RK
2	72	66LK4～→9～RK→6LK，LP→66RP（崩地）→66LK，RK
3	76	9WK→背向中2RP→66LP→6☆RP→66RP（崩地）→66LK，RK
4	47	1RK6～（Clean）→醉步中LK，RP（崩地）→66LK，RK
5	61	背向中2LP(Counter)→拉住3转向→站立途中RP→RP→{6☆RP}×2→66RP(崩地)→66LK，RK
6	61	虎构中RK→9LP→RP→{6☆RP}×2→66RP（崩地）→66LK，RK

①也可以接在9RK或是横移动中RK后面。追加4段攻击后的66RP不安定的情况下，可以放弃6☆RP来降低难度。

②是高伤空连。诀窍在于拉住9方向，待人物跳起后再输入RK。如果66LK在保持正面的情况下命中，可以追加9LK→鹤构中LK→66RP(崩地)→66LK，RK。

③在面对大体型的熊猫／熊的时候，可以换成9WK→拉住3方向转向→蹲状态LP→66LP。虽然同样都是技后蹲状态，不过输入66LP的时候可以更流畅一些。



④是近距离1RK命中后的连技。不要忘记输入6～转入醉步就行了。

⑤是对熊猫／熊不成立的连技。换成拉住3转向→蹲状态3RP，LP，RK→妃睡鸟中RP（崩地）→66LK，RK则是相同伤害且全角色确定的连技。虽然难度很高就是了。

⑥可以通过拉8方向恢复站立，追加6LK，LP来提高伤害。

墙壁连技和下段裁连技解说

搬运	浮空→{6RP}×2→{前冲6LP}×2→前冲LP，RP
崩地消费前	（对手中撞墙）66RP（崩地）→6LK，LP→7RK
崩地消费后	（对手中撞墙）LP，RP→2RK，RK
下段裁（伤害 39）	6LK，LP→6RP→66LK，RK



因为雷武龙特有的6☆步伐的关系，即使只是单纯的连续前冲LP也变得很有难度。表中所述只用LP和RP的搬运连，在远距离搬运时操作上非常困难。这个连技的好处在于，如果LP，RP的前端能够上墙的话，可以在墙上崩地前先追加66LK，RK，在对手贴墙的时候再以66RP崩地，加上墙连最高能够打到差不多100的伤害。

下段裁之后，只是从基础连技中省略崩地步骤，因此就像连接66RP一样连接66LK，RK就好。靠近墙壁的时候，切换成6LK，LP→6LP→前冲LP，RP。

信息集结
特征集结
动作集结
攻略集结

库雷古 · 马杜克
Craig Marduk



国籍 澳大利亚
流派 无限制格斗技

基本战术 打击技与投技交错使用，以远距离战为主体展开攻势



与外表相符的超长攻击距离与超强力量，手肘、膝盖、头部一切皆可使用的无限制格斗流带来的多彩的攻击方式是马杜克的特色。能够最大限度活用超长攻击距离的远距离战是马杜克最拿手的范围。以适用于所有距离的蹲伏构（WK）中WP为主轴，采用Counter命中后可以接入连续技的追尾技4RP、攻击持续时间非常长的6LP+RK以及对空中的对手也有效的投技6LP+RK或6RP+RK来牵制对手是他的基本战术。马杜克正如他的体格所昭显的一样，步伐比较大，只要一记疾退就能回到自己擅长的远距离战也是一个优势。

近距离战的时候由于没什么善于纠缠的中段技，被强迫陷入守势的场合居多。这种场合下应该使用能一边回避对手攻击一边靠近对手的2WP、附带蹲状态的2RK和3WP，以及大幅度轴偏移来回避1WP之类的招式来制造Counter hit。不会被对方反拆解的返投4LP+LKor4RP+RK也能发挥功用。这些招式生效的话，对方也会犹豫而先稳固防守。这时候就是我们反击的时机了。使用浮空技3LP或3LK,3LP，与高威力下段技236RP来进行二择吧。对于不想被浮空彻底稳固站立防御的对手可以用投技66WP接入空中连段。

主要帧数表

LP,2RP和RP,LP的区别在于命中后的有利帧数。反击时使用有利帧数多的LP,2RP。3RK,RP是有着13帧的快速发生时间的膝盖技，不会受到对方返技的反击。在有16帧有利时间的时候可以用3LP接入空中连续技。

技能指令	发生	命中时	Counter 时	防御时
LP,2RP	10	+8/+7	+8/+7	+1/−9
RP,LP	10	+8/+5	+8/+5	+0/+3
3RK,RP	13	+2/−3 敌 S	+2/D	−9/−17
2RK	14	−5	−5	−16
3LP	16	D	D	−12
6RP,2LP,RP	16	+7/+2 敌 S/D	跪地 /+2 敌 S/D	−7/−13 敌 S/−15
2LK	16	−1	−1	−12
9WP	17	D	D	−6
236RP	24	+5	+5	−12
蹲状态 3RK	21	+8	D	−26
站立途中 LP,RP	11	+3/D	+3/D	−7/−7
站立途中 LK	18	D	D	−13

技能活用 熟练运用蹲伏构

虽然蹲伏构（WK）中WP是马杜克的优秀核心突进技，但是除此之外还有一个能够经由蹲伏构来使出的强力招式，那就是蹲状态3RK。用WK进入的蹲伏构用3取消马上就能进入下蹲移动，所以利用这一点可以在站立状态后巧妙地使出蹲状态3RK。蹲状态3RK的攻击距离非常长，命中后还有8帧的有利时间，可谓性能拔群的下段技。熟练掌握的话，中距离牵制对手的手段就更丰富了。此外，故意把蹲伏构卖给对方看，让其意识到下段技后改出蹲伏构中LK的二择也非常强力。



使用倒地投技来展开起攻

在4WP和蹲状态3RK Counter hit后这一类对手无法受身的场合下，3LK,3LP和倒地投技的二择十分强力。对手起身的话用3LK,3LP从空中或背面击中对手，然后派生到3LK,3LP,RP使其崩地。对手不起身的话则赏他一套倒地投技+空中连续技吧。

连技表 大伤害的秘诀在于蹲伏构～取消的使用方法

No.	伤害	连技
1	78	3LP → RP → 3RK,RP（崩地）→ 3LK,LP,RP,WK,WK →（对手浮空中）66WP
2	102	9LK (Counter) → 9WP → 3RK,RP (崩地) → 3LK,LP,RP,WK,WK →(对手浮空中) 66WP
3	62(66)	4RP（Counter）→前冲 WK → 3 ～蹲状态 WP → 4LP,RP
4	57	站立途中 LK → LP → 3RK,RP（崩地）→ 3RP,LP
5	81(86)	66WP →右横移动→ 6LK,RP（崩地）→ 3LK,LP,RP,WK,WK → LP,RP,WK,WK → 4LP,RP
6	69	(对手倒地中) 脚边 or 头边 1LP+LK or 1RP+RK → 9LK → 3RK,RP（崩地）→ 3LK,LP,RP,WK,WK →（对手浮空中）66WP

①是只要正面浮空就基本上全浮空技通用的基本连续技。连续技最后的惯性动作WK,WK几乎贯穿于所有连续技中，务必多番练习掌握好。无论怎样都接不上的情况下可以改用3LK,LP → 6LP+LK or 6RP+RK来连。

②是可以扣除对手一半以上的空中连续技。9WP的部分如果用WK → 3～蹲状态WP来替换的话还能扩大伤害值。



③也可以省略掉繁琐操作，直接在前冲后接入1LK,LP,LP。此外，贴身状态下4RP Counter hit的话，可以用3LK,3LP,RP令对手崩地再接入3RP,LP。

④是对手在空中纵回转，无法用空中投技收招时的连续技。在对手的侧面用3LP之类的招式使其浮空的场合下也推荐使用这套连续技。

⑤中崩地后可以接入3LK,LP,RP → 4LP,RP，在伤害值下降的同时却增加了连续技的稳定性。在熟悉这套连续技之前可以凑合着用。

⑥里等待对手稍稍下落一点的时候使用9LK是要点。3RK,RP以后的要领和连续技①一样。

墙壁连技和下段裁连技解说

技	伤害	连技
搬运		浮空→ {LP,RP,WK,WK}×2 → 3RK,RP（崩地）→ 3LK,LP,RP
崩地未消费		(对手中撞墙) 6RP,2LP（崩地）→ 3RP,LP
崩地消费后		(对手中撞墙) LP+LK 或 RP+RK
下段裁	59	蹲状态 WP → {LP,RP,WK,WK}×2 →（对手浮空中）66WP

由于墙壁投技的威力出奇的优秀，所以从搬运开始的墙壁连续技最好是用墙壁投技收尾。为了优先保障伤害值趁早把崩地消费掉吧。此外，如果能让对手撞在墙壁较高的位置上，对于撞墙的对手使用66RP命中之后再用RP+RK实现墙壁投也是可能的。所以如何把对手向高处吹飞十分重要。在离墙壁稍稍有点距离的地方使用LP,RP,6LP或者3LK,LP,RP效果不错。重撞墙后比起墙壁投技，使其崩地的伤害值更高。

下段裁之后要等上一段时间，再让蹲状态WP在近距离命中，由于时机要求相当苛刻，所以无论如何都不能稳定连上的话，就用3LK,LP,RP代替吧。





尼娜 威廉姆斯
Nina Williams

国籍 爱尔兰
流派 暗杀格斗术

基本战术 拥有大量技巧型小招的近战专家

尼娜是拥有大量高性能小招，被特别强化了近身战的角色。虽然近距离才是其胜负的关键点，不过由于双方处于中距离的情况偏多，所以应该首先习得中距离的立回方式。RK是优秀的牵制技，硬直小，Counter 时还能接入空连。对于前进攻击的对手，先置 3RP 是不错的应对方式。让对手意识到我方的牵制技时，就是带入近身战的机会，不过在接近途中要小心对手的牵制技。当对手挥空时，以距离长且输入简单的 4LP+RK 进行浮空确反。

近身战中，LP,RP 与 3LP,RP 非常好用。不管哪招命中后都有利，可以接续投技或 1LK 来破坏对手的防御。其余的进攻方式中，以横移动和疾退都难以回避的中段技 LP+RK 非常强力。1LK 与 LP+RK 命中后都是大优势，可以再次用这些招式进行二择。相反，LP,RP 与 3LP,RP 被防后会陷入不利，不过对于最速还击的对手，可以出 LP,RP,LK 与 3LP,RP,LK 来狙击 Counter。另外，横移动避过对手招式后以横移动中 RP 还击也是高回报的选择。



被对手的连续攻击压制住时，除了采取横移动和疾退外，也可以用 RK 插动，或是依靠带有跳属性的 9LK 和返技来解除困境。

主要帧数表

尼娜的主力技在距离上偏短，因此在确反时要注意与对手的距离。特别是防御下段技以后，站立途中 RP 打不到人的情况时有发生，求稳定的时候就用站立途中 LP.WP 来代替吧。

技能指令	发生	命中时	Counter 时	防御时
LP,RP	10	+8/+5	+8/+5	+1/−1
4RP,RP,RP	12	−3/+2/D	−3/+2/D	−14/−4/−11
3LP,RP	13	+5/+2	+5/+9	−1/−3
6LK	14	D	D	+6
3LK,RP,LK	14	−3/+2/D	−3/+12/D	−15/+1/−19
LP+RK	15	+3 敌 S	+3 敌 S	−6 敌 S
3RP	15	D	D	−7
4LP+RK	16	D	D	−17
1LK	20	+6 敌 S	+6 敌 S	−13 敌 S
站立途中 LP.WP	13	+5/D	+5/D	−6/−11
站立途中 RP	15	D	D	−13
9RP,LP	18	+1/D	+1/+1 敌 S	−10/−13

技能活用 掌握墙边的攻势



距离短但是发生速度快的横移动中 LP，在出招后输入 4～或 6～转入步伐可以减少硬直，即使被防也能制造出相当有利的情况。利用这个特点，在打完墙连对手受身的时候，可以以此展开强力的攻势。墙边主要采取容易取消步伐的横移动中 LP4～。此时主要以上墙能增加伤害的 9WP 为主施展各种投技，再配合低风险高回报诱发重撞墙的中段技 9LK 来施加二择。除此以外，用横移动取消步伐再次重复使出横移动中 LP 压制，然后以 1LK 强势地削减对手的体力也是一种有趣的战术。总之为了不让对手逃出去，要注意靠移动将对手限制在墙边。

考虑近身的手段

对于缺少有效中距离招式的尼娜来说，光是一味等待可不会赢得胜利。虽说不管哪招都有一定的风险，大多数招式被防御后的状况也谈不上乐观，但偶尔还是要以 9LP、站立途中 LP 以及 236～LK 之类的长距离招式冲进对手的怀中。重点在于要让自己的攻击方式多元化。

连技表 高难度连技需要勤奋练习

编号	伤害	连技
1	71	3RP → 3LK,RP2or8 ☆→横移动中 LP4 ～→ 9RK → 6LP →前冲 LP+RK（崩地）→前冲站立途中 LP → 66LK
2	71	9LP →站立途中 LP → 3LP → 3LK,RP →前冲 LP+RK（崩地）→前冲站立途中 LP → 66LK
3	60	9RP,LP（崩地）→左横移动中 LP4 ～→ 9RK → 6LP,RK,LP
4	67	236LP → 9RP,LP（崩地）→ 3LP → 3LK,RP → 66LK
5	58	RK（Counter）→前冲 2RK,LP → 3LK,RP →前冲 LP+RK（崩地）→ 9LP
6	93	1RP（Counter）→右横移动→｛站立途中 LP｝×7 → LP+RK（崩地）→前冲站立途中 LP → 66LK

①是基本连技。3LK,RP 后的横移动如果是正面浮空的情况则随意，如果是侧面浮空的情况，就选择能够修正为正面的方向横移动。横移动中 LP4～→ 9RK 要求最速。省略掉 6LP 的话伤害会减少，不过安定度会上升。

② 9LP 后也能够以前冲 3LK,RP 来接续，不过若是先端命中则不管哪招都碰不到。这个时候就追加 2RK,LP 吧。

⑤在 RK 打到 Counter 后也能接上前冲 LP。不过要求极快的反应，因此在出 RK 的时候就要先意识到 Counter。空中打 4 下后，追加 LP+RK（崩地）→ 9LP 将对手扣在地上，对手直接起身的话可以用蹲状态 3RK,LP 再度带入空连。注意蹲状态 3RK 要预先输入。



⑥是尼娜使用者都应该挑战的高难连技。站立途中 LP 可以通过 236☆ LP、2369LP 和 214LP 三种指令由站立状态快速使出，选择你最习惯的方法吧。

墙壁连技和下段裁连技解说

搬运		浮空→ 3LK,RP2or8 ☆→横移动中 LP6 ～→｛站立途中 LP｝×4 → LP+RK（崩地）→前冲站立途中 LP,WP
崩地消费前		3LK,RP → LP+RK（崩地）→横移动中 LP4 ～→ 9LK
崩地消费后		RP → 3LP,RP,6WP
下段裁	伤害 47	3LK,RP2or8 ☆→横移动中 LP4 ～→ 9RK → 6LP,RP → 66LK

搬运连中 3LK,RP 后的横移动，在轴没有产生偏移的情况下往尼娜的右侧移动。第一次的站立途中 LP，因为横移动中 LP6～进入了蹲状态，所以只要输入☆ LP 就能出，之后的部分就跟⑥一样，要求在站立状态下快速输入。另外，崩地后的站立途中 LP，如果不是前冲了相当一段距离的话，第三下会打空。崩地消费前连技中最后的 9LK 稍等片刻再出，会命中刚刚躺地的对手，提高伤害。



下段裁连技中的横移动方向为尼娜左侧。66LK 要求延迟到最大才不会被对手受身躲掉，如果觉得难度太高，就把 6LP,RP 换成 6LP 好了。

三岛平八

Mishima Heihachi



国籍 日本

流派 三岛流喧哗空手

基本战术 看准风神拳的使用时机，带入强力的空中连续技



三岛平八有很多很好用的上、中段攻击，命中的话能带入强力的空中连续技。特别是判定、发生速度都十分优秀的浮空技6☆23RP，如何正确使用它来命中对手是重点。中、远距离下，需要以其破坏对手的前冲和牵制技，练习如何正确使出风神拳吧。

对于等待6☆23RP挥空的对手，可以采用被防御后依然大幅度有利的666LK进入接近战，或是用命中后能取得优势的下段技1RP来牵制对手。对付常用前冲后下蹲或附带蹲属性的招式来等待自己挥空的对手，可以采用发生时间优秀的3LP,RP和Counter hit后能接入连续技的6LK与之对抗。但是这些招式都容易被横移动回避掉，所以要加入追尾攻击的4RK、攻击判定的前端容易命中横移动的66RP以及下段的6☆23RK这类招式，起到封锁对手横移动的目的。如果对方为了破坏己方的牵制而先置招式的话，就诱使其挥空然后用6☆23RP反击吧。

接近战的时候能制造4帧以上的有利时间的话，可以通过最速输入6☆23RP，吃掉对手最快的招式。而且由于被防御后会拉开距离，能回到擅长的中距离也是其优点所在。对付针对其弱点采用左横移动和下蹲的对手，使用4RK与之对抗就行。在不利局面下插动则推荐使用横移动和LP之后的派生技。

主要帧数表

LP,LP,RP用于确反和瞬间插动。用于插动时，要在LP,LP的时候就进行命中确认。6WP用在近身12帧确反时，拥有首屈一指的攻击力。不要放过每一个机会。

技能指令	发生	命中时	Counter 时	防御时
LP,LP,RP	10	+8/+8/D	+8/+8/D	+1/−1/−17
6WP	12	D	D	−12
3LP,RP	13	+9/D	+9/D	−1/−13 敌 S
6☆23RP	14	D	D	−10(+5)
236RP	13(15)	D	D	−17
66RK	20(22)	D	D	+0 敌 S
4RK	18	D	D	−9
6LK	18	D	跪地	−3
9LK,RK	28	D	D	−6/+7
66RP	20(22)	D	D	−16
6☆23～RK,RK,RK	16(19)	+5/D	D/D/D	−23以上/(能防御)−14/(能防御)−14
1RP	23	+5	+5	−15

技能活用 即使在墙边最速风神拳(6☆23RP)也异常威武

在墙边6☆23RP也十分强力。即使被防御后距离也不会拉开，可以活用对自己有利的帧数。这个时候除了再度使用6☆23RP以外，可以对蹲着或处于低身位状态的对手使用3LP,RP使其重撞墙。对付用站立防御来观察局势的对手可以在1RP命中之后使用蹲状态3RK，当然直接出也不错。



中段需要区分场合使用的是，236RP用于距离紧贴墙壁的对手较远的时候，6LK和4RK则用于相对近一点的距离。此外，在墙边时44WP也很强力。让对手防御手刀前端的话，LP,LP,RP会确定命中。大概在对手防御6RK后弹开的距离出比较容易成功。

墙壁连续技在用6RK收尾后的起攻

墙壁连续技在用6RK收尾后，如果对方原地起身就用46RP,RP来诱发崩地。这个时候的连续技推荐使用4WP,WP。对付选择持续倒地的对手，可以使用2LK与对方倒地中2RK。即使对手起身，也能形成二择。

连技表 运用搬运性能优越的空中连续技，将对手逼至墙边！

	伤害	
1	75	6☆23RP or 66RP→前冲6☆23RP→前冲6LP→3LP,RP（崩地）→前冲6☆23～RK,RK,LP
2	75	WP→6☆23RK☆RK→前冲6☆23RP→2LP（崩地）→前冲6☆23～RK,RK,LP
3	86	6☆23RP→左横移动→6☆23RP→6LK→6☆23RP→2LP（崩地）→前冲6☆23～RK,RK,LP
4	48	6WP→236RP
5	51or39	6LK→前冲2LK
6	44or36	(对手背靠墙壁时)蹲状态3RK→蹲状态3RK

①容易将对手搬运至墙边，且伤害高。第二次的6☆23RP如果在前冲后使出的话，之后的连击也更安稳。如果失误变成通常的6☆23RP或3RP的情况下，立刻用2LP让对手崩地。第二次的6☆23RP输入起来难度太高的话，用4LP,RP→3LP,RP（崩地）→6☆23～RK,RK,LP来代替也行。

②也可在66LK、6☆23～RK,RK第二发命中、以及6☆23RK和6LK的Counter hit之后接入。6☆23～的3～尽量延长距离后击中，在那之后的前冲也多冲一点距离然后再使用6☆23RP攻击对方。



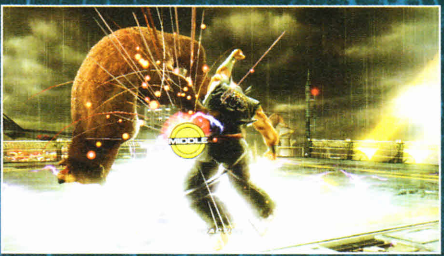
③针对体格大的角色。起始技的6☆23RP、66RP、WP、6☆23～RK,RK第二段命中以及6LK、8RKCounter hit后稍稍左移动一下，站立途中RP Counter后先往右移动，6☆23RKCounter后直接追加比较容易成功。崩地后尽量前冲接入6☆23～RK,RK,LP。

⑥里追击用的蹲状态3RK，如果对手原地起身的话将命中对手背面，此时还能用蹲状态3RK再追击一次。

墙壁连技和下段裁连技解说

搬运	6☆23RP or 66RP→前冲6☆23RP→前冲6LP×2→6☆23～RK,RK,LP
崩地消费前	(对手中撞壁墙)6RK or 66LK（崩地）→6☆23～RK,RK☆RK,RK
崩地消费后	(对手倒地瞬间)6☆23～RK,RK,RK☆RK
下段裁 伤害 38	6☆23RP→6☆23RP→6LK→1LK

用于空中连续技结束技的6☆23～RK,RK,LP不仅持有将对手搬运至墙边的优秀性能，能确实地给予对手伤害也是其优点之一。将小体型角色保存崩地的情况下打到墙壁上时，可以用3LP,RP使其崩地之后接着用4WP,WP追击。当对付大体型的角色时，墙壁连续技崩地→6☆23～RK,RK☆RK,RK的第四段以及上述4WP,WP的第二段可以通过延迟出招重新修正伤害值，从而使伤害增加。



下段裁开始的连段，如果对付大体型角色，则可以将第一段的6☆23RP放在左移动后使出，结束技的1LK用6☆23RP替换掉（伤害43）。



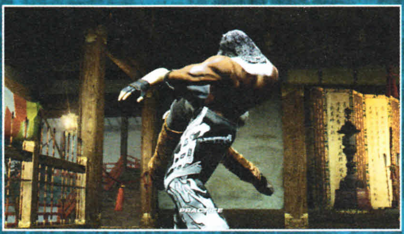
铁甲豹王 Armor King

国籍 不明
流派 职业摔跤

基本战术 用打击技磨血，用投技一决胜负

铁甲豹王可以活用他长手长脚带来的拥有距离优势的中段技、下段技以及强力的投技，是在任意距离下都能战斗的平衡性角色。中距离的牵制可以用对横移动强并且拥有蹲属性的2RK，以及高威力的突进技WK，RP。当对手侧重于观察战局后，使用被防御仍然有利的666LK，或者是判定发生快的投技666RP+RK来击溃他。不想被对方近身的时候，推荐使用攻击时不会向前位移的强判定技RK和3RK。也可以运用破绽小的LP，诱使对方挥空，再用6LP+RK或者6☆23RP来反击。

近距离战用发生时间为10帧，且被防御也平帧的RP，LP作为进攻的起点。想一点点地给予伤害的话，就使用中段的3LP和3RK以及下段的2LK；想要一口气给予大伤害的话，使用641236LP的投技比较有效。当对手对投技产生反感，采用下蹲来回避的时候，就用浮空技9RK来进行二择吧。但是由于除了2LK以外都是直线攻击，容易被横移动回避，所以要通过混入封锁横移动的3RP和3WP来抑制对手。



陷入不利处境时推荐使用2LP。虽然伤害低，但只要命中后接入641236LP的话，就能形成对手无法中断的强力连携。常用12帧发生时间的4LP和带有蹲属性的1LK来插动促发Counter hit，然后接入连续技③或者④也是一种策略。

主要帧数表

发生时间为12帧的4LP，RP不仅威力高，而且能取得有利局面，性能十分优异。请务必用于浮空技的确反。6LP+RK是14帧发生时间的技能里拥有首屈一指攻击距离的高性能招式，用在确反和通常反击上都是不错的选择。

技能指令	发生	命中时	Counter 时	防御时
RP，LP	10	+7/+6	+7/+6	+1/+0
4LP，RP	12	+5/+6	D/D	−7/−12
6LP+RK	14	D	D	−17
6 ☆ 23RP	14	D	D	−10
4RP，LP，RP	15	+2/−1/D	+2/−1/D	−9/−12/−7
横移动中 RP，LP	15	D/+4 敌 S	D/+4 敌 S	−12/−12
6RP，LP	15	+2/D	+2/D	−11/−11
站立途中 LP	16	D	D	−10
2LK	17	+1	+1	−12
2RP	17	+5 两 S	+9	−2 敌 S
2WK，LK	17	−5/D	−3/D	−16/−16
1LK	23	+5 自 S	D	−26 两 S

技能活用 对浮空中的对手641236LP后的起攻效果显著

空中连段在用641236LP收招后，在对手倒地时依然有利，是起攻的好机会。针对对手原地起身或是后滚受身可用3RK命中，针对侧滚受身可以用2LK命中。3RK在空中击中的话，可用3RK→2RP（崩地）→前冲3LP→641236LP的连段击倒对手，然后重复这个起攻。



当对方选择后滚受身的情况下，虽然3RK能命中，但是接下来的2RP无法击中，只能用6LP+RK或者2WK→RK来追击。这时候，如果不用3RK而使用前冲WK，空中命中后接入背向中2LPor2RP→8☆~2RP的话能够诱发崩地。虽然难度大，但是很值得一试。

墙边的进攻方法

通常命中就能诱发撞墙的中段技6RP，LP和66RP对对手来说是个威胁。可以利用这一点用下段技2LK和2RK来削减对手体力。当对手用飞踢或是小招插动时，可以用疾退回避后再以6RP，LP反击。若是想在墙边使用投技的话，推荐使用威力高，且投完后对手仍然紧贴墙壁的16RP+RK。

连技表 指令输入难度大但是伤害回报高

	伤害	
1	62	9RK → RP，LP → 3RP（崩地）→前冲 3LP →（对手浮空中）641236LP
2	65	横移动中 RP，LP（崩地）→ 3LP → WP，RP → 6LP+RK
3	64	站立途中 LP → 3LK → 3LP → 3RP（崩地）→ WK → WK，RP
4	62	4LP（Counter）→ WK → 3RP（崩地）→前冲 3LP →（对手浮空中）641236LP
5	77	1LK（Counter）→站立途中 RK → 2RP（崩地）→前冲 3LK →（对手浮空中）641236LP
6	76	6 ☆ 23RP → 6 ☆ 23RP → 3LP → 2RP（崩地）→前冲 3LP →对手浮空中 641236LP

①是包含空中投技的基本连续技。投后技能活用所说的起攻方式施加二择。

②是在横移动中展开的攻击，能一边回避对手的攻击一边反击。由于即使被防御也不会遭到沉痛反击，所以推荐在不利状况下使用。

③在敌人前屈倒地的时候用3LK使其浮空是要点所在。WK，RP在第一段停止，接着使出LP+RK的防御不能技狙击对手的受身从而增加伤害也是有效手段。活用于从蹲状态展开反击的时刻吧。



④在4LP Counter hit后向前走几步再使出WK是窍门所在。对付熊，杰克还有马杜克时无效，所以改用右横移动→3LK→2RP（崩地）→前冲3LP→6RP，LP。

⑤是拥有蹲属性的1LK在Counter hit后开始的连续技。与横移动中RP一样用在陷入不利状况时，或者在中距离破坏对手的攻击时进行先置有不错的效果。

⑥是铁甲豹王进行空振确反的主力连续技。因为对横移动的针对性也强，作为对手横移动时的对策也有很多使用的机会。

墙壁连技和下段裁连技解说

搬运		浮空→ RP，LP →｛前冲 LP｝× 2 → 6RP，LP
崩地消费前		横移动中 RP，LP（崩地）→ 3RK → 6LP+RK or 3RP（崩地）→ 3LP → 2LP →站立途中 RK
崩地消费后		（对手倒地中）2RK，RK，RK or 3LP → 6LP+RK
下段裁	伤害 40	右横移动→ 3LP → 3LP → WP，RP → 6LP+RK

用空中连段搬运对手的时候，使用大幅度吹飞对手的6RP，LP是基本。崩地后距离墙壁近时，用前冲WP，RP来送对手上墙，带入墙连。

崩地消费前的连续技里6LP+RK重视的是伤害输出，站立途中RK重视的是起攻。但是站立途中RK收招的连续技对晓雨这类体格小的角色时，3LP→2LP这一步无法连接上，所以要记得改为3RP→蹲状态2RP→站立途中RK。



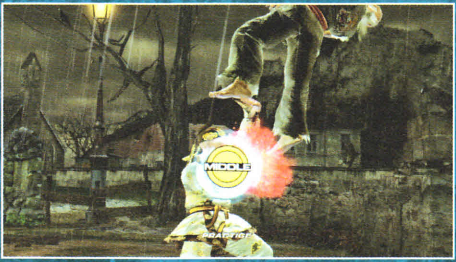
下段裁开始的连续技如果改为3LK→3LP→641236LP的话，虽然伤害值略有下降，但是能够带入强力的起攻。

王椋雷
Wang Jinglei

国籍 中国
流派 心意六合拳



基本战术 中距离引诱，近距离压制



王椋雷有许多中～近距离非常好用的技能，像是攻击距离长的中、下段与接近战的小招。中距离的话236RP很强力。因为是向前的踏步技所以距离很长，判定发生也快所以最适合用在对手挥空的时候反击。让对方意识到你随时能进行反击，在对方很难出手的时候，用对应横方向的下段技1LK或者中段的6LK之类削减对方体力。当对手不想中距离战转投接近战的时候使用11帧发生的RK效果不错。挥空时的破绽小，Counter hit后可以接入空中连段，推荐先置。

发动进攻的时候活用3RK,LP或者4RP,LP。因为是12帧及14帧的发生时间兼前进技，对方很难用横移动或者疾退来回避。而且就算被防御也不会遭到反击，可作为重要的接近手段。

接近战中以2LK和3RK为中心，用破绽小的中下段主攻。针对意图插动的对手用横移动或者疾退来回避再反击最为理想。但是，与低风险战斗方式相对应地，如果对方在体力领先的时候不攻过来，就很难给予对方大量伤害。这个时候，可以使用能跟进空中连段的投技33RP+RK。用蹲状态3RK,LK和9RK一鼓作气进行二择也是一种策略。

主要帧数表

针对浮空技确反推荐用LP,RK而不是3RK。发生时间15帧的浮空技9LK由于攻击距离短，远距离的场合下用6RP,RP代替。蹲状态3RK,LK被格挡后破绽比较大，别让对方预判到自己的使用时机。

技能指令	发生	命中时	Counter 时	防御时
LP,LP,RP	10	+8/+4/D	+8/+4/D	+1/−5/−12
LP,RK	10	+8/+5	+8/D	+1/−6
3RK,LP	12	+7/+4	+7/+4	−4/−9
站立途中 LP,LP	13	+9/D	+9/D	−10/−12
4RP,LP,WP	14	+7/+5/+5	+7/+5/D	−9/−3/−13
236RP	15	D	D	−17
9LK	15	D	D	−12
3RP,LP	16	+5/D	+5/D	−6/−18
蹲状态 3RK,LK	16	−1/D	−1/D	−14/−16
9RK	16	D	D	−12
1LK	18	−1～+0	D	−12
6LK	20	D	D	−8

技能活用 利用野马闯槽（横移动中WP）进行墙边攻击

将对手逼到墙边的时候，才能发挥王椋雷强大的近战威力。打完墙连或者236RP将对手吹飞，推至墙边后就使出横移动中WP吧。即使被防也能取得优势，这个时候使用可以诱发撞墙的追尾攻击6LK的话，就无需担心被对方的攻击打断。对手上墙后除了可以用后文的墙连以外，也可以在崩地后使用4RP,LP→4RP，紧接着使出2WK的话，能给予想受身的对手重创。这是只有在墙边才能做到的起攻。



与中段的6LK配套的招式有投技或者蹲状态3RK,LK。这样可以让对方倒地并且无法受身，总之不让对方有机会脱离墙边。

关于特殊步伐

王椋雷的236指令能使出特殊步伐，步伐中除了可以使出站立途中的攻击外，还能使出含有2,8方向的指令。除此之外，输入23～的场合下性能变化为半步伐，动作和236一样，但是动作过程中是蹲状态，能够边回避对方的上段攻击边接近对手进行反击。

连技表 训练输入66（前冲）的准确度是连击成功的秘诀

1	伤害 66	9RK → WP（崩地）→ 4RP,LP → 4RP,LP,WP
2	伤害 68	RK（Counter）→｛前冲 6LP｝×5 → WP（崩地）→ 236RP
3	伤害 78	2WP → 9～RK → 6LP →前冲 6LP → 3LP,LP（崩地）→前冲 4RP,LP,WP
4	伤害 61	横移动中 RK（Counter）→ 8～4RP,LP → 4RP,LP → WP（崩地）→ 236LP,LP
5	伤害 80	3RP,LP → 66RP → 6LP →前冲 4RP,LP → WP（崩地）→ 236RP
6	伤害 10+84	33RP+RK →前冲 1RK,RP → 6LP → 66RP → 4RP,LP → WP（崩地）→前冲 4RP,LP,WP

①是基本连续技。活用跳跃状态，在预判对方的下段技后进行攻击。

②是重要的先置以及插动技RK在Counter hit后的连续技。与崩地后的对手距离较远时，236RP无法完美命中，伤害减低。想不与对方拉开距离，需要把前冲6LP的指令输入练到炉火纯青的境界。

③里的2WP可以让对方大幅度浮空，所以可以接入威力大的招式。9～RK可以通过在2WP命中的瞬间先行输入9来降低衔接难度。

④的重点是在起始技后输入8立刻从蹲状态回到站立状态。如果起始技命中时的距离较远，则后续的4RP,LP无法击中，可以改用8～6WP来对应。

⑤是16帧确反技，所以一有机会千万别错过。虽然难度大但是伤害值很可观。



⑥是诱发对方特殊受创状态的投技。投后和对方的距离会拉得很开，要使用前冲回到贴身状态。

墙壁连技和下段裁连技解说

搬运	浮空→｛前冲 6LP｝×3 → 4RP,LP,WP
崩地消费前	WP（崩地）→ LP → 4RP,LP,WP
崩地消费后	LP → 4RP,LP,WP
下段裁 伤害 43	66RP → 6LP → 66RP → 4RP,LP,WP

王椋雷与其他角色相比，前冲6LP更容易命中，而且还有前进兼吹飞性能的4RP,LP,WP，很容易将对手推到墙边。但是9RK无法接入前冲6LP，只能接连续技①那样连。距离墙壁近的时候输入4RP,LP后停一下，确认撞到墙壁后再追加墙边连续技。

墙连最后的4RP,LP,WP最后一击稍稍延迟一点出手的话威力会有所增加。不过延迟太多的话会被对手受身，需要注意。



下段裁起始的连续技在对应小体型角色时，应该改为66RP → 6LP → 66RP → 6LP → 6WP。





基本战术 以牵制技为主轴让对手无法占得先机

虽然两只猛兽（熊猫？）的特点在于豪快的一击，不过首先还是得学习如何牵制对手。远距离靠 6LP，中距离则以中段的 3RP 和下段的 1RP 来施加二择。这些招式对于对手右横移动比较弱，因此也要混入封锁横移动的 3WP。如果对手想要出招打断 3WP，那么就诱使其挥空后以 3RP，LP 来反击。注意两只猛兽的体型大，因此横移动能力很弱，应该多用疾退来进行回避。不慎在不利状况下被对手近身的话，推荐使用发生速度快的 6LP，LP，LP 和带有跳属性的 9LK 来插动。



对手厌烦我方的牵制而转为死守的时候，就是以接近战施加二择的机会。利用对横移动强的下段 1LK 与连技起手下段 1RK 来撕裂对手的防御。与之相对的中段则推荐 66RP 和 9LK，都是连技的起手技。

主要帧数表

两只猛兽与其狰狞（熊猫?）的外表相反，拥有大量发生快速的优秀确反技。特别是对于对手浮空技的 12 帧确反技 1LP，RP 和大破绽确反的浮空技 3RP，LP 更是绝对不能放过。

技能指令	发生	命中时	Counter 时	防御时
6LP，LP，LP	10	+8／−4／D	+8／−4／D	+1／−15／−16
RP，LP，RP	10	+6／+2／D	+6／+2／D	−1／−1／−14
1LP，RP	12	−1／+0 敌 S	D／D	−7／−11
6RP，LP	13	+3／D	+3／D	−13／−5
站立途中 LP，LP	13	+1／+3	+1／+8	−10／−12
2WP	14	D	D	−22
3RP，LP	15	+2／D	+2／D	−9／−16
站立途中 RP	15	D	D	−12
9LK，RK，WP	16	D／D／D	D／D／D	−10／−11／−15
1LK	18	+3	+3	−8
1RP	18	+1	+1	−13
1RK	25	D	D	−21

技能活用 在狩猎构（HS）中猎杀对手



狩猎构（以下简称 HS）是低身位的架构。HS 中的主力技是下段技的 HS 中 LP，RP。发生速度快，第一段命中后即使延迟出第二段也能确定命中，第二段命中后再出 HS 中 LP，RP 也不用担心会被中断。用下段技磨血，待对手开始意识下段后，再以中段的 HS 中 3RP 进行二择。即使被防也只是 −12 帧，因此不会遭到很痛的确反。在熟练运用只出一下的战术，对手则会更伤脑筋。在墙边的时候推荐使用中段突进技 HS 中 WK，能够击倒对手，受身之后仍然持续 HS 中的攻势，而且即使被防也不会遭到确反。这招可以命中倒地的对手，因此可以组织进起攻中去。

狙击对手受身的瞬间

因为两只猛兽的攻击距离比较短，因此在之后介绍的连技中，崩地后也会有打不到的情况发生。这个时候不妨重视起攻。对于侧滚受身就用防御不能技 4WP 来狙击，对于后滚受身则采用前冲后 66RP 或是 1LK，由于都是打在起身瞬间的空隙，因此可以再度带入空连。

连技表 简单的连技一样下血

1	伤害 60	9LK → 3LK，RP（崩地）→前冲 4RP，LP，WP
2	伤害 54	6LP，LP，LP（Counter）→前冲 3RP → 3RP → 2WP
3	伤害 64	3RP，LP → 6LP → 1LP，RP（崩地）→ 3RP，LP
4	伤害 85	蹲状态 3RP，LP，RP（Counter）→前冲 LP → 1LP，RP（崩地）→前冲 9LK，RK，WP
5	伤害 50	1RK →拉 8 方向站立→ 4RP，LP → 3RP → 3RP，LP
6	伤害 85	66RP → 9WP → 3LK，RP（崩地）→前冲 4RP，LP，WP

①是由跳踢开始的连技。近身战先读对方的下段后可以用这个。9LK 后加一个 RP 会提高伤害，但难度也会增加。

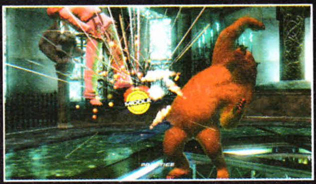
②是活用 10 帧拳的近距离插动连技。

③主要是用在 15 帧的确反与对手挥空后的反击。面对 JACK 与熊时，1LP，RP 接不上因此无法崩地，只能接 3RP，LP → 6LP → 3RP，LP。

④虽然是 Counter 限定连技，不过优点在于起手技破绽小，不会遭到确反。蹲状态 3RP，LP 也可以用在中距离的牵制上，确认到 Counter 后再出完最后一下。9LK，RK，WP 后也可以派生输入 WK 进入 HS 中进攻。

⑤是崩防主力技 1RK 后的连技，一旦进入有利的情况就积极配合 9LK 进行二择吧。这套连技是保存崩地的搬运连，如果追求伤害的话可以改接 1RK →站立途中 WP，WP，WK（崩地）→ 4WP，WP（伤害 59）。

⑥是命中后带走约一半体力的高伤连技，面对即使被防也无法进行有效确反的对手就多多使用吧。



墙壁连技和下段裁连技解说

搬运		浮空→｛前冲 6LP｝× 3 → 3RP，LP
崩地消费前		3LK，RP（崩地）→ 9LK，RK，WP
崩地消费后		9LK，RK，WP
下段裁	伤害 32	右横移动→ 3RK → 9LK，RK → 2WP

搬运连技在离墙近的时候，根据情况调整 LP 的数量。另外，这套连技不能以 3RP，LP 起手。与墙壁距离远的时候，放弃搬运改用通常连技比较好。顺利将对手运上墙的话，比起表中记载的墙连，更推荐混入 4WP 的受身确定连技。2WP 诱发对手撞墙后，疾退后追加 3LK，RP 使其崩地能造成大伤害。墙连之后输入 WK 进入 HS，准备展开墙边的攻势。



下段裁连技的威力很小，因此裁后直接以 9LK，RK，WP，WK 进入 HS 中进行二择也是不错的选择。



基本战术 以拿手的接近战一决胜负



严龙无论在上段、中段还是下段上都有性能优秀的单发技，所以能够构建厚实的近距离战。反过来说，如何接近对手在自己的场子里战斗，是使用严龙时必须意识到的问题。

严龙拿手的近距离战里，基本是以针对横移动且命中后有利帧数多的下段技 3LK，和连击的起始技 3RP 来实行强力二择。这两招在被防御后都不会遭受高伤害的确反，因而使用起来风险小。除此之外，严龙还有许多在接近战中十分好用的小招数，硬直短且 Counter hit 后可接入 4WP 的 LP，泛用性很高、拥有派生技的 3LP，无论命中还是被防御都有利，且 Counter hit 后能转入投技的 2WP 等等都很强力。利用这些招式来进攻吧。

与之相对的，中、远距离下虽然缺乏攻击的好手段，但是应对各个距离的对策还是有的。中距离下使用封锁横移动的 66WP 和破绽小的 3RK 来牵制比较有效。远距离则用 6WP 瞄准挥空反击，并且用 2RP 开始的派生技和 6WK 使对手陷入淡定不能的状况。但是，毕竟拿手的是近距离，所以不能太过纠缠，一旦发现对方的破绽，立马要转入近身战。这种时候，使用发生时间迟但是对方防御后对自己大幅度有利的 666WP 的话，则能够安全地缩短距离。

主要帧数表

4WP 虽然距离短，但是是严龙惟一的发生时间为 10 帧的上段技，所以多用于确反吧。蹲状态 3RP 的攻击距离长，且发生速度为 15 帧，可以和 16 帧的站立途中 RP 区别开来使用。

技能指令	发生	命中时	Counter 时	防御时
4WP	10	D	D	−13
LP,RP	12	+9/+6	+11/+10	+3/−1
3LP,RK,LP	13	+6/−2/+8	+6/−2/+8	−5/−13/−6
2WP	15	+1	转至投技	+1
3LK	16	+5	+5	−12
3RP,LP,RP,LP	16	D/+4/+7/+7	D/+4/+7/+7	−11/−7/−1/−1
3WP,LP	20	+3/D	+3/D	−7/−16
9RP	21	D	D	+8
3RP+LK	23	D	D	−15
蹲状态 3RP	15	D	D	−12
站立途中 RP	16	D	D	−10
66WP	13(14)	D	D	−8

技能活用 墙边是严龙一个人的天下



严龙在接近战时的强大最大限度地表现在将对手逼至墙边之后。利用能够确认命中的 3WP,LP 和 3LK 这两项既简单又强力的二择来展开攻击。无风险的 3WP,LP 起始的墙壁连续技已经十分强力，但真正恐怖的是无法用疾退来回避的 3LK，命中后在墙边可以一直重复二择。对于 3LK 命中后强行插动的对手，用 LP Counter hit 后可以轻易以 4WP 的地上连续技来实现重撞墙。即使 LP 被防后优势依然在我方，因此可以继续攻击。在对手使出下蹲或蹲状态下的招式时，可以用不会遭受确反的 9LP 来反击，在此之后接入 4WP 造成对手重撞墙。

熟练掌握 3RP+LK

攻击力高的 3RP+LK 是能够用于一决胜负时刻的下段技。命中后前冲再次使出 3RP+LK 必定能够命中，所以总伤害值相当可观。此刻对于原地起身的对手，3RP+LK 必定从背后命中，接下来的蹲状态 1LP →恢复站立状态→ 4RP,LP →站立途中 WP,WP 能够诱发崩地。

连技表 各种重量感洋溢的连续技

No.	伤害	连续技
1	70	3RP → 4RK,LP（崩地）→前冲 3LP,RK,LP → 6WP
2	73	站立途中 RP → 3RK,LP → 4RP,LP →站立途中 WP,WP（崩地）→ 4123 ~ RP
3	71	站立途中 RP（Counter）→ 9WP2 →站立途中 LP → RP,LP,RP（崩地）→前冲 WP
4	40	蹲状态 3RP → 6WK
5	34	LP（Counter）→ 4WP
6	63	66WP → 4RP,LP →站立途中 WP,WP（崩地）→前冲 4RP,LP,RP

①里崩地后的前冲尽可能在接近对手后再接上 3LP。

②只要在崩地前以最快速度输入就行了。但是为了能使崩地后的 4123 ~ RP 命中，需要在前冲后迅速输入指令。如果觉得难，就用 WP 代替前冲，转到后面将提到的起攻上来吧。

③是重视起攻的连续技。WP 之后 3LK 与 WP 是强力的二择，对于后滚受身的对手可以使用 4RP,LP →站立途中 WP,WP 再一次使其崩地。



④是由蹲状态 3RP 开始的连续技。把 6WK 改成前冲 4RP,LP 也能连上，但是难度会增加不少。

⑤是在 LP Counter hit 后接入 4WP 的地上连续技。在用 LP 牵制和有利时使出 LP 的时候，请养成确认是否是 Counter hit 的习惯。

⑥是由 66WP 起始的连续技。由于 4RP,LP,RP 可以大幅度吹飞对手，所以可以制造出墙连的机会。此外，对付小体型的角色时，将 4RP,LP,RP 替换成 4RP,LP,2RP 的话，即使轴偏移也能安全命中。

墙壁连技和下段裁连技解说

搬运	站立途中 RP → LP →前冲 LP → 3WP,LP
崩地消费前	RP,LP,RP（崩地）→ 3WP,LP
崩地消费后	3RK,LP → 4【LP,RP】
下段裁 伤害 39	RK → 4RP,LP → 8 ☆→ RP,LP,2RP

严龙无法在保存崩地的情况下就把对手从较远的地方搬运到墙边接入墙壁连续技。但是，当对手重撞墙或者被上述搬运连续技推至上墙的话，就可以用严龙那首屈一指的墙连破坏力来招待对方。崩地消费后的墙连的威力在所有角色里也算较高的，所以有关墙壁的连续技在输入时最好别失误。另外崩地消费后的墙壁连续技对体型小的角色使用时，最好把 3RK,LP 换成 LP,RP。



下段裁开始的连续技中，4RP,LP 之后利用 8 ☆从蹲状态回到站立状态有一定的诀窍。由于是攻击力较高的连续技，所以勤加练习争取早日为我所用吧。

扎菲娜

Zafina



国籍 不明

流派 古代暗杀术

基本战术 以疾退回避对手的攻击后进行反击

扎菲娜的特征除了能使用三个架构以外，疾退的动作也非常快，位移距离十分优秀，能够轻松闪避对手的攻击。另外，浮空技的 3RP 与站立途中 RP 很容易避开对手的高位判定攻击，用来插动效果不错。以疾退和这些招式为主轴，在对手进攻之时反过来削减对手的体力便是扎菲娜战斗方式。

不过以上所述的战术只能用在对手进攻的时候。因此我们有必要先创造出对手不得不进攻的状况。远距离的牵制，可以使用距离优秀且附带跳跃属性的中段技 66RK 和 66WK。66RK 发生速度快，66WK 发生速度慢不过能带来高伤害。66RK 近距离被防后扎菲娜自身 8 帧不利，此时先读对手的 LP，RP 之类的点拳反击，蹲下后利用站立途中 RP 来反制也是一种对应方式。66WK 拉住 2 方向后进入"螳螂构"能减少自身破绽，不会遭到 12 帧以下中・下段技以外的招式反击，减少了自己的风险。对于此刻开始贯彻站立防御的对手，可以使用小破绽的 1RK、发生速度快且低身位的 4WP、命中后击倒对手的蹲中 3LK（站立状态下输入 3～LK 可使出）等距离优秀的下段技来消磨对手。另外在远距离对手挥出空招的情况下，记得用距离优秀的 2RP，RK 来进行反击。



主要帧数表

站立状态下最快的浮空技 3RP 也要 16 帧发生，因此对于 15 帧以下的空隙就用 3LK，RK 来进行确反。另外，对于 17 帧破绽的下段技，以 9RK 来确反是最善的选择。

技能指令	发生	命中时	Counter 时	防御时
LP，LK	10	+8／+1	+8／+1	+1／−8
2LP，LP	12	−8 敌 S／D	−8 敌 S／D	−16／−13
3LP，RP	13	+7／+1	+7／D	−5／−11
3LK，RK	14	+1／+9	+6／跪地	−5／−6
3RP	16	D	D	−12
9RK	17	D	D	−11
2RP，RK，LK	19	−3 敌 S／−7／D	D／−7 敌 S／D	−16 敌 S／−25／−16
站立途中 RK	11	+2	+2	−9
站立途中 LP，RP	15	跪地 ／D	D／D	−16／−14
站立途中 RP	18	D	D	−14
4WP	16	−7 敌 S	−7 敌 S	−22 敌 S
1RK，RP 或蹲状态 1RK，RP	21	−4／D	+3／D	−13 敌 S／−13

技能活用 墙边利用架构展开有利的攻势

墙连收尾时如果重视起攻的话，推荐将 6RP，LK →稻草人构中 LK 的收尾换成稻草人构中 WP，然后拉住 2 方向进入"蜘蛛构"，不仅能够命中倒地的对手，即使对手采取受身防御后也是扎菲娜有利。被防后接着出蜘蛛构中 LK，能够击溃对手的横移动与插动。以此为前提让对手警戒，然后用下段技蜘蛛构中 LP 或是蜘蛛构中 2WP 来粉碎对手的防御。



还有，使出蜘蛛构中 LK 后记得拉 2 方向进入螳螂构。命中以后可以追加螳螂构中 2LK，被防也最多被确反一个 2RK 之类的下段。

活用"螳螂构"

在三个架构中，最为推荐的是可以进行防御的螳螂构。如果有机会在近距离入构，就以螳螂构中 2LK，LP 和螳螂构中 LK，RK 发起攻击吧。它们的第一段动作看起来非常像，因此第二段动作就能给对手造成迷惑。螳螂构中 2LK，LP 的第二段命中后，可以接上第⑤套连技。

连技表 变化少，容易记忆就是特点

1 伤害	69	3RP → 9LP →前冲 3LP → 6RP，LK →稻草人构中 WK（崩地）→前冲 3RK，LP
2 伤害	76	站立途中 RP → LP → 9LP → 6RP，LK →稻草人构中 WK（崩地）→前冲 4RK，RK
3 伤害	46	站立途中 LP，RP → 3RK，LP
4 伤害	71or78	6RP or WP（Counter）→ 6RP，LK4 ～→ 6RP，LK →稻草人构中 WK（崩地）→前冲 3LP，RK
5 伤害	52	1WP →螳螂构中 2LK，LP →螳螂构中 2LP，RK
6 伤害	75	稻草人构中 3LK →拉 8 方向恢复站立→ 3RP → 3LP → 6RP，LK →稻草人构中 WK（崩地）→前冲 4RK，RK

①中 9LP 之后硬直很小，因此可以用前冲来延长距离。

②也可以接在 9RK 之后。如果是站立途中 RP 起手的话，追加 LK4 ～→前冲 3LP → 6RP，LK……可以增加 2 点伤害。另外，收尾的 4RK，RK 比起①的 3RK，LP 来攻击力更高，不过要求崩地后的前冲必须快速输入且长距离移动，难度很高。

③是主要用在下段防御后的确反上。另外，站立途中 LP，RP 的第一段打到 Counter 或是对手背身时，对手身体会转过来，可以追加 3LP → 6RP，LK……来提高伤害。

④是诱发跪地状态的追击，也可以由 3WP 起手。第一次 6RP，LK 要拉 4 保持站立状态。

⑤是螳螂构的基本连。螳螂构中 LK 打到 Counter 也可以接。另外，在连技最后输入 66WK，可以确定命中后滚受身的对手。

⑥是将对手击倒的下段后的追击。因为出招后是蹲状态，所以要先输入 8 方向来快速恢复站立状态。



墙壁连技和下段裁连技解说

搬运		浮空→｛前冲 LP｝×5 →前冲 WP（崩地）→前冲 3LP，RK
崩地消费前		66LK4 ～（崩地）→ 6RP，LK →稻草人构中 RK
崩地消费后		6RP，LK →稻草人构中 RK
下段裁 伤害	41	9LP →前冲 3LP → 6RP，LK →稻草人构中 WK



扎菲娜的墙连受是否崩地的影响小，因此在搬运途中推荐崩地之后以 3LP，RK 进行追击。诱发对手高位上墙后，墙连的前冲 6RP，LK 输入 666RP，LK 比较容易出。6RP，LK 之后的稻草人构中 RK 不容易命中小体型的对手，因此面对晓雨之类的角色时，收尾就换成稻草人构中 LK。另外，在无法追加 6RP，LK 的近距离让对手上墙的情况下，换成追加 3LP → 3LP，RP。

下段裁后的连技构成方式类似于①。输入简单伤害也不错。

文 纱迦 美编 anubis



白騎士物語 —光と闇の覚醒—

白骑士物语 光与暗的觉醒	Level-5	角色扮演
PS3 白骑士物语 光と暗の觉醒		日版
2010年7月8日	1～6人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

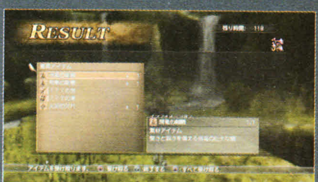
版本说明

目前本作的最新版本是 1.02 版。和原始的 1.00 版相比，1.02 版的变化主要如下：

1. 取消了 D 级评价也能出鉴定装备的设定。
2. 一人挑战任务时经验值的算法类似于单机。
3. 大幅减少部分任务 D 级评价时获得的 GR 点数。
4. 大幅增加任务获得高评价时获得的 GR 点数。
5. 追加自创角色用的发型和声音。

过去流行的砂尘、风民、龙穴刷 GR 大法，在 1.01 版中就已经被改掉了。对于 1.01 版时流行的天地、秘密游戏刷 GR 大法，在 1.02 版中也基本修正了。不过相对的，Level-5 大幅增加了任务获得高评价时获得的 GR 点数，特别是 S 级时，和 1.00 版相比翻了大约 1.8 倍，真是相当惊人。这个设定可谓相当合理。另外一人挑战任务时经验值算法的变更，使得玩家可以更好地为 NPC 练级。没事带着 NPC 刷刷塔，等级就会嗖嗖地往上升，这也是一个相当不错的设定。

如果阁下是一位刚刚开始接触本作，且准备挑战白金的玩家，建议先不要升级游戏，先单机通关，再单机以砂尘、风民、龙穴来刷 GR，当然这个过程会相当枯燥。如果你想先升级再下线刷，对不起，Level-5 早就想到了，低版本游戏时无法读取高版本存档。





各职业深入研讨

上期已经和大家简单介绍过各职业的心得了，不过那个时候限于时间，不少职业都未能玩精，这次就一并补上。这里需要补充一句，本作其实是没有职业设定的，所谓职业，倒不如说是技能种类，叫职业纯粹只是为了方便。本作的职业平衡性还算不错，不过还是有悲剧存在，那就是枪。本人用枪的时间也是最短的，希望未来能够通过更新让枪翻身。

片手剑

尽管本作有着转生后送技能点的设定，但送技能点仅限于 4 转，因此到最后肯定不能学齐所有技能。而在所有职业中，最全面的毫无疑问是片手剑。

片手剑的武器数量是所有职业里最多的，片手剑分为片手剑、短剑、片手斧三大类，斩击、刺突、打击属性应有尽有。本作中短剑上附有极高的魔力，所有的杖里初始魔力最高的 4 把杖只有 298 的魔力，而初始魔力最高的短剑アラハバキ则高达 302！（当然强化 +10 后魔力还是不如杖。）这样的设定使得前作玩家魔武双修的心愿很容易就能实现。此外片手剑还可以与盾搭配，防御力过 800 不是梦想。

但全面不代表最好，片手剑擅长所有职业，而所有职业和专精职业都有很大差距。片手剑的物理攻击力和两手剑、两手斧比起来有很大差距，通过二刀の构え＋剑狼の构え以及较快的出招速度能够弥补一些差距，不过 MP 消耗会大得多。幸好片手剑有吸魔技マジックイーター，只是需要注意的是吸魔次数是全队共通的，如果队伍里片手剑玩家和杖玩家一多就得省着点儿，所以还不能称其为永动机。

片手剑拥有进入二刀の构え之后可以使用的范围技，分别是デュアルオーラ、デュアルフレイム、デュアルストーム，这 3 招性能一般，而且必须完成住民依赖才能学会，所需的道具就是著名的フレムロン 108。在游戏刚发售前，フレムロン 108 称得上是最考人品的道具之一，不过在追加了蛮族の逆袭Ⅰ任务后，该任务的过关奖励会随机给出这个道具，如此一来就不算太难了。

持短剑玩法师是相当诱人的，但若想走法师路线的话，精灵魔

法还是得学，大量点数消耗是少不了的。光看魔力的话，短剑和杖差不多，但实际上差很多。首先，片手剑技能中的魔刃の构え，在魔力加成上明显不如杖技能中的マジックブ－スト相比；其次，杖的精灵魔法修练会加快咏唱速度并减少 MP 损耗，而这个技能仅在装备杖的时候才有用。严格来说，短剑和杖相比只有一个优势，那就是在切换片手剑、短剑、片手斧时 AC 不会归零。另外，走魔武双修的话，在指令编排上会非常紧张，所以不推荐这么搞。

能力加成

片手剑的能力加成为 HP、素早さ、器用さ，最速习得路径如下：

HP Up Lv.1：需要 7 点 SP

- 回转斩り
- 兜割り
- 溜め突き
- ソニックエッジ
- HP Up Lv.1

素早さ／器用さ Up Lv.1：需要 38 点 SP

- 片手剑マスタ－Lv.1
- 片手剑マスタ－Lv.2
- 片手剑マスタ－Lv.3
- ムーンスラッシュ
- スマッシュレイヴ
- 五月雨突き
- トライソニック
- 素早さ Up Lv.1
- 器用さ Up Lv.1

HP／素早さ／器用さ Up Lv.2：需要 77 点 SP

- 片手剑マスタ－Lv.4
- ライドアッパー
- 空中斩り
- エアカッター
- エアレイドエッジ
- エアスマッシュ
- ブレイクムーン
- エアブレイカー
- HP Up Lv.2
- 素早さ Up Lv.2
- 器用さ Up Lv.2



两手剑

前作初期堪称战场主角的两手剑一直都在被削弱，到了本作中简直算是下等武器了。两手剑分为两手剑和两手刀两种，区别在于两手刀耐久度低，但会心一击高。由于很难一场战斗就用光耐久度，所以两手刀的实用性高于两手剑，这和前作也不太一样。另外两手剑和两手刀中都有分别长于斩击、刺突和打击的种类，目前尚未发现规律，只能装备上之后在编辑连续技时自行判断。

本作两手剑的最大弱点是命中率低，如果没有特别补强，只能靠狙者の波动来弥补。两手剑长于斩击、刺突，弱于打击。由于本作弱斩击的敌人比前作少，而且两手斧的斩击毫不逊色，使得两手剑的优势进一步丧失，现在刺突反而成了两手剑的最大优势。两手剑可以通过战士の波动、鬼神の波动来增加攻击力，但负面效果是防御力下降，这点不如两手斧安定。鬼神の波动可以和两手斧的破军の咆哮叠加，可以多加利用。

两手剑的地面最强技连牙·极是一大败笔，整个动作太慢，而且不像 1 代那样有强制中断敌人行动的效果，和两手斧的最强技ナイトメア简单快捷的动作相比差了很远，个人是宁愿用三连牙连发，还省 MP。两手剑的 AC 值没什么太大用，留着变身或放连续技均可。辅助方面能够对敌人减速的封刻の一击、降低敌人魔防的精神碎き比较实用，后者对于法师朋友比较有用，从这个角度来说可以称大剑为”法师之友“。

能力加成

两手剑的能力加成为 HP、强さ、守り，最速习得路径如下：

HP Up Lv.1：需要 7 点 SP

- 二连牙
- 狼牙
- 大牙：刹
- 真空击
- HP Up Lv.1

强さ／守り Up Lv.1：需要 35 点 SP

- 两手剑マスタ－Lv.1
- 两手剑マスタ－Lv.2
- 两手剑マスタ－Lv.3
- 三连牙
- 龙牙
- 真空双击
- 强さ Up Lv.1
- 守り Up Lv.1

HP／强さ／守り Up Lv.2：需要 79 点 SP

- 两手剑マスタ－Lv.4
- 两手剑マスタ－Lv.5
- 连牙：极
- 绝牙
- 真空裂冲击
- HP Up Lv.2
- 强さ Up Lv.2
- 守り Up Lv.2



两手斧

本作中两手斧全面抢班夺权，完全占据了两手剑的地位。仔细分析一下就会发现，其实不是两手剑太弱，而是两手斧太强了！

本作中两手斧分为两手斧和两手槌两种，两手槌耐久度低但会心率高。这回两手斧擅长斩击和打击，抢了大剑的生意。两手斧对于只弱刺突的敌人比较无力，但本作中一般弱刺突的敌人也不耐打击，所以不考虑 MP 消耗的前提下，狂使打击技也能造成很高伤害。

两手斧在攻击力方面有着绝对的优势。首先是狮子の咆哮、破军の咆哮，前者是大幅增加攻击力但降低防御力；后者对攻击力的加成较小，但无负作用，而且是范围的，持续时间也更长。所以一般情况下用破军の咆哮就够了，由于本作没有增加攻击力的魔法，所以无负作用的破军の咆哮会对除法师之外的所有队友都有效，特别是没有任何增加攻击力方法的弓手，各位斧头帮在和弓手组队时一定要记住这一点。另外狮子の咆哮、破军の咆哮还可以叠加，顶级输出伤害就靠这招了！

两手斧的特性底力是在 HP 越低时攻击力越高，此技没有发动要求，只要 HP 不满就能发挥效力，在 HP 为 1 时威力最大。底力的存在使得两手斧在攻击输出方面彻底战翻了两手剑，HP 为 1 看似困难，其实可以在中毒状态下轻松达成。有经验的队友会在此时拼命给斧头帮加战神の加护，这样可确保招招毙命。

不可不说的还有神技ギルティブレイク，这一招的威力是根据仇恨度来的，仇恨度越高，攻击力就越高，并可以与底力、狮子の咆哮、破军の咆哮叠加，属性为打击。在最佳情况下可以凭借此技打出游戏中最高的 9999 伤害。当然仇恨度越高，敌人就会拼命向你进攻，挂掉的可能性也越大，所以必须要有会配合的同伴才能充分发挥这一神技的价值。



能力加成

两手斧的能力加成为HP、强さ、守り，最速习得路径如下：

HP Up Lv.1：需要10点SP

- 两手斧マスターLv.1
- 叩き潰す
- ブンまわす
- パワータックル
- ヘビーキャノン
- HP Up Lv.1

强さ／守り Up Lv.1：需要32点SP

- 两手斧マスターLv.2
- 两手斧マスターLv.3
- 暴れ碎き
- アサルトドライブ
- 强さ Up Lv.1
- 守り Up Lv.2

HP／强さ／守り Up Lv.2：需要76点SP

- 两手斧マスターLv.4
- 两手斧マスターLv.5
- ナイトメア
- デスドライブ
- フルバースト
- HP Up Lv.2
- 强さ Up Lv.2
- 守り Up Lv.2



能力加成

弓的能力加成为MP、素早さ、器用さ，最速习得路径如下：

MP Up Lv.1：需要9点SP

- 弓マスターLv.1
- 急所击ち
- 炸裂矢
- バーストアロー
- ニードルアロー
- MP Up Lv.1

素早さ／器用さ Up Lv.1：需要35点SP

- 弓マスターLv.2
- 弓マスターLv.3
- 连续击ち
- 三连炸裂矢
- レインアロー
- 素早さ Up Lv.1
- 器用さ Up Lv.1

MP／素早さ／器用さ Up Lv.2：需要80点SP

- 弓マスターLv.4
- 弓マスターLv.5
- 乱れ击ち
- 大爆裂弹
- 裁きの矢
- MP Up Lv.2
- 素早さ Up Lv.2
- 器用さ Up Lv.2



弓

若要论本作的最强职业，弓绝对是候补之一，弓堪称本作的准万能职业，之所以称为准万能，是因为弓对上斩击弱点的敌人时比较无力，因为弓一共只有一个斩击招。但相比其他职业，弓多了很多独有的优势。

先来看攻击方面。弓武器的攻击力数值是所有武器里低，和杖一样。但弓拥有两大优势，一是能定点射击，直接射击敌人的弱点（多为头部）时威力有加成；二是弓的射速超快。这两大优势结合起来，就使得弓的伤害输出并不比两手斧差太多。另外弓拥有ダブルショット、トリプルショット两项技能，其效果为伤害随机增加，性质类似于会心一击，但加成远比会心一击大得多，而且几率很高。另外弓的属性加成也是所有武器里最多的，目前最强的GR 26弓一共5把，正好对应四属性和无属性，相当省心。

除掉攻击力强劲以外，弓拥有最好的回避性能。俗称暗黑箭的ダークショット能强制对敌人附上命中下降效果，即使是古都的皇帝也不能免俗。然后弓还有气配を消す这个提升自身回避的技巧，两者配合之下敌人很难摸到弓手。此外通过化の术可以把敌人对队友的仇恨转嫁到自己身上，之后就不用多说了。

弓的特殊技能マヒ药を仕入む能够让任何攻击在一定时间内附加麻痹效果，本作的麻痹效果和前作一样好用，不少敌人都吃这一招，打起来自然是事半功倍。当MP不足时，可以咏唱精灵の歌来回复MP，此技由于不是吸魔，因此弓手是绝对意义上的永动机。当然气配を消す、マヒ药を仕入む、精灵の歌均要消耗1点AC，但弓的被动技能集中能够大幅提升积蓄AC的速度，因此AC绝对用不完。

除此之外，弓手还有很多优秀的招式，例如按比例回复HP的愈しの歌、加强回复药效果的药の知识、优秀的范围技レインアロー、和裁きの矢等等。指哪打哪的特性也是最适合用来搞部位破坏的。正如前所述，弓惟一的缺点就是缺少斩击招式，否则这个游戏估计就没人用其他物理职业了！



枪

这是理论上最强的防御职业，但实际效用并不大。出现这一局面的原因主要还是本作的难度普遍不高，防御在很多时候都不算太有用。枪在1代里的最大用处就是拼命加防御之后靠威吓する来拉仇恨，从而让我方队员能够放心攻击。而在本作中新任务变为6人制，战术更加灵活，这种战术的意义已经不大。而变身骑士之后更是拥有优先拖怪的设定，这使得枪的作用进一步变小。而枪在攻击力方面没有什么长进，同样是缺乏打击技。全力进攻的话威力不如两手剑、两手斧，还没有回复MP的手段。所以枪虽然和1代差不多，但作用有明显下降。



当然枪的众多防御系辅助技巧还是相当有用的，各位如果甘于奉献，当一名枪手一定不会让你失望。最后写写枪的推荐技巧：不动の阵、砦の阵、魔壁の阵、威吓する、土蜘蛛の阵、ジャストガード、マイティガード、虎乱の阵。

能力加成

枪的能力加成为HP、守り、精神，最速习得路径如下：

HP Up Lv.1：需要10点SP

- 枪マスターLv.1
- 贯通击
- なぎ払う
- シールドチャージ
- ソニックマグナム
- HP Up Lv.1

守り／精神 Up Lv.1：需要32点SP

- 枪マスターLv.2
- 枪マスターLv.3
- ラッシュチャージ
- 两断枪
- 守り Up Lv.1
- 精神 Up Lv.1

HP／守り／精神 Up Lv.2：需要 77 点 SP

- 枪マスターLv.4
- ユニコーンヘッド
- エアジャベリン
- エアチャージ
- エアスティンガー
- エアランサー
- フェザーランサー
- 飞翔断枪
- HP Up Lv.2
- 守り Up Lv.2
- 精神 Up Lv.2

MP／贤さ／精神 Up Lv.2：需要 103 SP

- 杖マスターLv.5
- ダブルビート
- ディバインショック
- マジックブースト
- マジックバリア
- マジックハイド
- 女神の祝福
- 精灵の祝福
- 不死鸟の祈り
- 无の外法
- MP Up Lv.2
- 贤さ Up Lv.2
- 精神 Up Lv.2

杖



魔武双修是很多玩家的理想，不过本作要想学齐想要的精灵魔法，需要消耗大量 SP 点数。而要想用让精灵魔法发挥出最大功效，在杖上面也得砸不少点数，这就很让人纠结了。

从杖和弓相近的攻击力来看，杖走暴力路线肯定是悲剧，因此杖还是得和精灵魔法来配合，这也就是俗称的法师。本作的魔法可谓大翻身，MP 消耗虽然惊人，但伤害值高得令人吃惊，在物理职业还纠结于一千出头的伤害时，同一 GR 的法师们早已能轰出过两千的伤害了。从伤害输出来说，杖的最大弱点就是怕全属性耐性的敌人，例如阎龙、古魔人。虽然可以用高级属性魔法来抵消敌人的耐性，但之后打出来的数字还是不能令人满意，直接用无属性魔法的话 AC 消耗又会太大。

过高的 MP 消耗也是法师的弱点之一，法师拥有两种回复 MP 的手段：吸魔の印和片手剑类似，同样要考虑敌人的吸魔次数；精灵の祝福相当强劲，能在范围内回复 MP，不过要消耗 3 点 AC 是最大不便。好在本作搞药不难，因此法师身上多备点 MP 药是常识。

前作法师的一大弱点是咏唱时间过长，因此很容易被打断。本作增加了魔法修练，学会之后咏唱速度会加快很多，完全不用担心了。不过前作的精灵凭依基本废掉了，用 2 点 AC 换来一点点伤害提高，不值。

和 1 代一样，本作最厉害的敌人都是全属性耐性的，在这种情况下，法师与其浪费大量 AC 和 MP 来打出一点点伤害，倒不如全力辅助。学会神圣魔法修练的法师在回复上的优势是没有人能比拟的。而不死鸟の祈り、无の外法、精灵の祝福这三招更是奠定了法师不可替代的辅助地位，不死鸟の祈り可避免团灭，无の外法是惟一能解 HP&MP 中毒的手段，精灵の祝福是长期抗战的必备良方。

能力加成

杖的能力加成为 MP、贤さ、精神，最速习得路径如下：

MP Up Lv.1：需要 15 点 SP

- 杖マスターLv.1
- 杖マスターLv.2
- 水月打ち
- マナエッジ
- マナスピア
- マナブロウ
- MP Up Lv.1



贤さ／精神 Up Lv.1：需要 47 点 SP

- 杖マスターLv.3
- 杖マスターLv.4
- ハードヒット
- 吸魔の印
- スペルブースト
- スペルバリア
- 自然回归の法
- 解咒の祈り
- 贤さ Up Lv.1
- 精神 Up Lv.1

精灵魔法能力加成

精灵魔法的能力加成为 MP、贤さ，最速习得路径如下：

MP／贤さ Up Lv.1：需要 16 点 SP

- ファイヤーボール
- フレイムウォール
- アイスボルト
- グラシアルホーン
- ウィンドカッター
- サンダーストーム
- ロックハンマー
- アースブレイク
- MP Up Lv.1
- 贤さ Up Lv.1

MP／贤さ Up Lv.2：需要 46 点数 SP

- フレイムランス
- フレイムカース
- アイスブレイク
- セイレーンズティア
- ウィンドストーム
- パラライズウィンド
- クラッグブレス
- ポイズンブロウ
- MP Up Lv.2
- 贤さ Up Lv.2

MP／贤さ Up Lv.3：需要 86 点数 SP

- イフリートブレス
- エクスプロージョン
- アイシクルエッジ
- ブリザード
- ライトニングボルト
- テンペスト
- ロックスピアー
- コメットブレイク
- MP Up Lv.3
- 贤さ Up Lv.3





神圣魔法

神圣魔法毫无疑问是所有人都要学的，不过学到什么地步很有讲究。一般而言神圣魔法至少要学到グループヒールⅢ，否则在战斗中完全起不到辅助作用，这样的话需要 64 点 SP。比较推荐的做法是学到ヒールⅣ，这样能够快速补满单体的 HP，一共需要 83 点 SP。最理想的状态当然是学到神圣魔法の知识，不过这样的话需要 120 点 SP，比较多。

以上算法没有包括 3 个 MP 增加和 3 个精神增加，此外还有战神の加护、天使の加护，一般而言这些都是必学的。

能力加成

神圣魔法的能力加成为 MP、精神，最速习得路径如下：

MP／精神 Up Lv.1：需要 14 点 SP

- ヒールⅠ
- キュアポイズン
- キュアパライズ
- キュアスリープ
- グループヒールⅠ
- MP Up Lv.1
- 精神 Up Lv.1

MP／精神 Up Lv.2：需要 46 点 SP

- タフネスチャージ
- マナシールド
- リザレクションⅠ
- ヒールⅡ
- ヒールブリーズⅠ
- パワーダウン
- タフネスダウン
- グループヒールⅡ
- MP Up Lv.2
- 精神 Up Lv.2

MP／精神 Up Lv.3：需要 82 点 SP

- クロックダウン
- サイレンス
- ヒールⅢ
- ヒーリング
- ホーリーライト
- グループヒールⅢ
- MP Up Lv.3
- 精神 Up Lv.3





配点推荐

到第 4 次转生后，玩家身上的 SP 点数会达到最大的 760 点。学满一个职业是 200 点整，760 点只能学满 3 种，因此取舍是必要的。这里介绍一些实用组合和练级心得。这里推荐一个网址：http://s.gl fumaster.com/Index.html，这是日本玩家制作的配点模拟器，大家可以在此纸上谈兵。不能上网的朋友还请配合上一辑来使用。不过话说回来，不能上网的话好像没必要玩这个游戏了……

推荐职业配点

首先来看看 4 个基本无异议的职业的配点。

精灵魔法：精灵魔法的豪华配法需要 166 点 SP，也就是除了 8 种属性护盾以及 4 种异常状态魔法外的所有技能。最省配法只需 111 点 SP，即单体魔法学全，群体魔法的后 2 种全部不学，无属性魔法只学イクリプスゲイト，外加 6 种能力上升。若再想低，法师就发挥不出作用了。

神圣魔法：如前所述，加上战神の加护、天使の加护和 6 个能力上升之后，只学到グループヒールⅢ需要 92 点 SP，学到ヒールⅣ需要 111 点 SP，学到神圣魔法の知识需要 148 点 SP。如果还想更省，可考虑去掉天使の加护，这样可以再省 5 点。

杖：个人认为最低也要 131 点，即学会全部的精灵魔法修练和神圣魔法修练，否则当法师没意义。如果放弃全部修练不学，就算只学 6 个能力上升，也要 103 点，自然非常不值。

弓：关于弓的学法应该没有什么异议。全部的属性招都不用学，其他可学不学的技能有：天使の歌、疾风の歌、化の术、眠り药を仕入む、忘れ药を仕入む、みやぶる。这样一共用了 130 点。个人推荐把疾风の歌、化の术学上，这样一共用掉 136 点。

接下来是 4 种物理职业，这几个职业的配点比较灵活，可以自由掌握，这里只给出个人建议。

枪：光学满全部的能力上升加全部的枪修练和盾修练，需要 105 点。因个人对枪用得不是很多，就不给出更具体的配点了。

片手剑：最灵活的一个职业，最低需要 152 点才能发挥出片手剑的全部威力，但如果对某一战法无爱（如不用片手斧、不想当短剑法师），配点可以大幅减少。

两手剑：最低 105 点。105 点的标准是学齐全部能力上升和全部修练外加 3 种波动，不过对于主修两手剑的人来说 105 点肯定不够，因为至少还要加空中技，此外减魔防、减速的招式也可以视需要来酌情学习。

两手斧：最低 120 点，已基本学齐实用技能，还缺空中技没学，其他推荐学的是减防御的铠碎き。

推荐组合

以本作的职业特性而言，物理系学好弓和两手斧就够了，因为弓的惟一缺点是斩击，而两手斧长于斩击和打击。玩家巧妙设计之后，完全可以把弓和两手斧的指令排在一起。不过大家的玩法都千篇一律地就没意思了，这里也推荐大家多多尝试其他的组合。

魔武双修

前面已经说过，魔武双修的代价是巨大的。如果你实在想这么来，那么个人推荐的配置是：杖＋精灵魔法＋神圣魔法＋弓＋两手斧＋两手剑。

杖：如前所述，131 点，不打折！

精灵魔法：如前所述，最低 111 点。学 166 点有个好处就是练级会比较快，代价就是得多掏 55 点 SP，代价巨大。

神圣魔法：最省配置是 87 点。

弓：这里推荐用 136 点的豪华配置。

两手剑：从性能上来考虑，两手剑只学齐全部的能力上升就可以了，这样的话需要 79 点。

两手斧：若是单纯只考虑能力上升，只需要 76 点。

好了，目前所用的点数是 620 点，还剩 140 点。这 140 点的运用

比较灵活，已经足以把两手剑两手斧要的招式填齐了。还有一种配法，就是转头去学片手剑或枪的全部能力上升，均需要 77 点 SP。学片手剑是为了素早さ，学枪则是为了守り，两者全学不现实。不过若是这么学的话，那么两手剑和两手斧中就只能选择一种武器作为主打了。

全攻全守

这个就是纯物理流的配法，和上一种比起来，省了 242 点投资到法师方向的 SP，比较富裕。最强的斧和弓自然要学，此外还有神圣魔法。

弓：136 点。

神圣魔法：111 点。

两手斧：至少 120 点。

接下来学满两手剑、片手剑、枪的全部能力上升，共需 233 点，这样目前一共用掉了 600 点，还剩 160 点。很明显，这些点数足够玩家把两手斧以及另外一种职业学精了。就算是往 3 个职业上投资，每个职业算下来也有 50 来点的富余，对于已经学齐全部能力上升的我们来说并不是不可能的。

练级方法

本作的练级方法归纳起来就是打 GR 最高的任务。因为 GR 越高，敌人越强，经验值也就越多。过去练级时如果任务中带着 NPC 队友，就算让 NPC 队友死掉，他们也会分到经验，不过在更新 1.02 版之后这个设定被改掉了，所以单机也能练级。不过让两个 NPC 队友死掉也比较麻烦，所以还是推荐上线开单人任务练级。

根据玩家所处的不同进度，有不同的任务推荐，一般来说都是推荐当时所能打的 GR 最高的任务，因此就不能多说了。而全游戏中最好练级的任务是时空の狭间Ⅰ・Ⅱ，前者是 GR 18 的任务，后者是 GR 24 的任务，能满足大部分人的需要了。这个任务一出来会有一大片属性鱼，经验值都很高，不过能力也很强。幸好这里就是起点，就算死掉的话选择回到起点就能继续，敌人身上被打掉的血也不会回复，非常方便。由于敌人有一大片，所以用有强力范围攻击的武器练级会比较快，推荐法师和弓。

打完一开始的鱼群后，与黑衣人对话选择继续，这时在上下左右 4 边追加传送点，里面是 4 属性的鱼群，经验值比入口还要高。不过这里如果被打死的话，回到起点后再来时，敌人的血会回复，因此能力不强的话练级非常辛苦。打完 4 大鱼群，就可以选择放弃任务退出了。

在时空の狭间练级，对玩家的装备要求很高。推荐职业是弓和法师的话，4 属性弓和高魔力的杖是必不可少的。防具方面因为属性鱼只会用魔法，所以要找一套精神高的防具。从 60 级开始练起的话，最好是 60 级、65 级、70 级、73 级的装备各准备一套，这样练起来会方便很多。

圣柜骑士

圣柜骑士就是自创角色的骑士，和剧情角色的罪骑士名称不同。圣柜骑士在本作中是相当强劲的存在，血多、防高、攻击力强，R1+△的无敌防护罩更是强到逆天。惟一的弱点是没有回复魔法，全靠吃药，不过在 6 人任务中如果稍微讲究一下配合，这点根本不能被称为是问题。

装备介绍

圣柜骑士一共有剑盾、枪、槌三种武器，和自创角色不太一样的是，武器切换必须要在非任务状态下才能进行，进了任务之后就不能换了，因此玩家一定要根据任务中的强敌情况来提前做出变更。三种武器各有两种终极形态，不过两种终极形态除了样子和属性魔法不一样之外，其他方面一模一样。由于属性魔法的效果并不明显，所以如果你不是外形控的话，随便选一种就可以了。

圣柜骑士的装备被统称为圣石。除了武器之外，还有装甲和饰品的设定。装备都需要消耗一定点数，提升点数上限需要进行强化。其中装甲分为头、胸、腕、腰、脚、盾 6 种，盾只有用剑时才能装备。装甲的种类繁多，不过性能细分下来只有几种，不同的只是样子。不过就是样子要人命了，因为在最强的装甲里，好看的基本上都要用到骑士码。饰品方面除了增加基本能力的，其他的基本上都是变身瞬间发挥辅助效果的。不过骑士附加的辅助效果也是最强的，持续时间长，效果显著。

剑盾骑士

剑盾骑士可以说是泛用性最广的，首先剑＋盾的组合防御力极高，其次剑盾骑士拥有斩击、刺突、打击的招式，而其他武器都缺一种。不过剑盾骑士虽然看似招式全面，实际上刺突还是比较弱，强的只是斩击和打击。下面以高级武器为例，分析一下招式性能。

斩：不耗 MP 的斩击技。

强斩：只耗 5 点 MP 的斩击技，范围优秀，代价是威力偏小。

突く：不耗 MP 的刺突技，聊胜于无。

スタンクラッシュ：强力的打击技并附加昏迷效果，必须装备盾之后才能使用，耗 10 点 MP，是剑盾骑士的主力技。

カウンターソード：防御对手的攻击后进行刺突反击，必须装备盾之后才能使用，耗 10 点 MP，理论上能成为骑士的刺突主力技。

フレイムソウル：魔剑系的独有招式，火属性魔法，作用不大。

ストームソウル：神剑系的独有招式，风属性魔法，作用不大。

骑士の威光：范围内敌人的攻击力下降，耗 10 点 MP，是同类魔法中效果最显著的。

两把最终武器魔剑グランハーデス和神剑アルカディア，制作难度较低的是魔剑グランハーデス。魔剑路线所需的珍贵素材只有两个双魔人の碧眼，这个可以通过反复刷雷雨の救出战Ⅰ来获得，不算太难。而神剑路线需要的珍贵素材是ディニヴァスコード和剑士の证，要知道骑士码和士之证就是本作最难搞到的素材之二。盾方面只有一条路线，一般而言合到倒数第二形态是没有问题的。最后一级别形态需要两个骑士码，比较夸张。大家可量力而行。

枪骑士



枪骑士是非常暴力的存在，特别是对上刺突弱点的敌人时。不过枪骑士的最大弱点就是只擅长刺突，斩击技比较弱，打击技更是没有。枪骑士最拉风的任务就是蛮族の逆袭，这个任务可以说是必须有 NB 的枪骑士才能拿到 S 级，放眼整个游戏还没有第二个任务是这样。

突く：不耗 MP 的刺突基本技。

斩る：不耗 MP 的斩击基本技，聊胜于无。

カウンタースピア：反击技，刺突属性，仅耗 5 点 MP 是优势。

伏龙枪：主力攻击技，耗 10 点 MP，刺突属性，范围也不错。

诸刃突き：随 HP 下降而增加威力的强力刺突技，耗 10 点 MP，如果有同伴加护的话可发挥出恐怖的威力。

フリーズソウル：神枪系的独有招式，冰属性魔法，作用不大。

アースソウル：圣枪系的独有招式，土属性魔法，作用不大。

ドラグーンレイジ：大幅提升会心一击率的强力技能，代价是随时间消耗的 MP 量变为 2 倍。

两把最终武器神枪アルバラーゼ和圣枪エリクシード比起来，前者的难度要低一些。神枪路线所需的珍贵素材是两个蟹魔人の魔眼，这个和双魔人の碧眼类似，也可以通过刷雷雨の救出战Ⅰ来获得，不过几率更低。也可以去单机的异界里打蟹魔人，推荐的地点是王宫地下道靠近大门的那个异界。圣枪路线所需的珍贵素材是ラーヴェインコード、枪士の证，不用说自然难度要高不少。

槌骑士

槌骑士精于打击，弱于刺突，没有斩击。论攻击力，槌骑士不如枪骑士，但输出稳定，并拥有全游戏中惟一的破盾技，其价值之高无需赘言。

叩く：不耗 MP 的打击基本技。

突く：不耗 MP 的刺突基本技，聊胜于无。

巨神击：连按○键提升威力的攻击技，威力大但出招慢，耗 MP5 点。

ソウルバッシュ：消耗 HP 使出的大威力打击技，耗 MP10 点，是槌骑士的主力技。

バリアクラッシャー：可以打消敌人护盾的强力打击技，耗 MP10 点。

フレイムソウル：神槌系系的独有招式，火属性魔法，作用不大。

アースソウル：圣槌系的独有招式，土属性魔法，作用不大。

ガイアレイジ：攻击力上升，代价是随时间消耗的 MP 量变为 2 倍。

两把最终武器神槌ガリアナ和圣槌アルバラン相比，前者难度要低一些。神槌路线只需要两个阎龙の坚头盖，可以打漆黑の龙王 I 获得，难度很低。后者需要アドルメアコード、锤士の证。不过前者的造型比较难看，外形控们肯定不会满意。

大型敌人资料表

玩本作 80% 的时间都是在和各种大型敌人死磕，这里特别列出有关大型敌人的全部资料。以下是表格的说明：

1. 下中上超位资料里，上面是这一段位敌人的出现位置，下面是这种段位敌人身上的素材。

2. 下位敌人中有不少素材是共通的，例如巨人系、巨兽系。这里就不一一写明了，仅列出特别的。

3. 部位破坏部分有★号的，表示这个部位虽然可以破坏，但不会掉素材。

4. 珠宝玉类物品没有写出。

5. 所有的下位敌人（除了没有下位的敌人之外）都会在《古の鼓动》部分的地图上出现，例如合成兽的下位版会在《古の鼓动》的バンヘイブン荒野出现。因为意义不大，这里就不列出来了。

6. 仅在流程部分出现的敌人没有记入。

7. “后略”表示该任务的高级版会出现高级敌人，因篇幅关系没有一一写明。如トロル下位资料中的“二王国战争の伤迹 I（后略）”即指，二王国战争の伤迹 II 会出现中位トロル，二王国战争の伤迹 III 会出现上位トロル。

8. 特殊敌人（如赏金首）名字略有不同，其掉落素材和原生种一样。

9. 所有的 2 代追加任务均未在表中出现，大家可以自行查阅任务部分。

10. 部分敌人在很多地方都会出现，表中只列出最方便寻找的若干地点。

名称	弱点	耐性	说明	下位资料	中位资料	上位资料	超位资料
トロル	刺・土	斩・风	部位破坏：头部 体崩部位：足	冒险家リットンの危机 I 二王国战争の伤迹 I（后略）	冒险家リットンの危机 II トロル族の秘宝を探して I ブラスタ平原	冒险家リットンの危机 III トロル族の秘宝を探して II 蛮族の逆袭 I クレイドール平原	蛮族の逆袭 II 冥府魔道 II ヴェルガンダー第1阶层
				丈夫な锁 巨人の肉 巨人の骨 割れた假面	トロルの铠片 トロルのかぎ爪 トロルの盾片 巨人の棍棒 トロルの假面	トロルの铠 トロルの锐爪 トロルの盾 巨人の大棍棒 トロルの银假面	トロルの银铠 トロルの银爪 巨人の坚棍棒 トロルの金假面
トロルガード	刺・土 防御中：土	斩・风 防御中：风	部位破坏：头部 体崩部位：足			蛮族の逆袭 I	ヴェルガンダー第1阶层 ヴェルガンダー第3阶层
						トロルの铠 トロルの锐爪 トロルの盾 巨人の大棍棒 トロルの银假面	トロルの银铠 トロルの银爪 トロルの银盾 巨人の坚棍棒 トロルの金假面
トロルキング	刺・土	斩・风	部位破坏：头部 体崩部位：足	キャラバン队の护卫 I（后略）	トロル族の秘宝を探して I 热砂の雷光 I 虫の谷	トロル族の秘宝を探して II 热砂の雷光 II 探し物は何ですか？ II クレイドール平原	冥府魔道 II
				トロルキングの腕轮 ひびわれた铠片 古代白银货 巨人の血	トロルキングの铠片 トロルキングのかぎ爪 トロルキングの盾片 巨人のメイス トロルキングの假面	トロルキングの铠 トロルキングの锐爪 トロルキングの盾 巨人の银槌 トロルキングの王冠	トロルキングの金铠 トロルキングの金爪 巨人の金槌 トロルキングの大王冠
トロルキングガード	刺・土 防御中：土	斩・风 防御中：风	部位破坏：头部 体崩部位：足		迷いの森	クレイドール平原 蛮族の逆袭 I	ヴェルガンダー第3阶层 蛮族の逆袭 II
					トロルキングの铠片 トロルキングの锐爪 トロルキングの盾片 巨人の银槌 トロルキングの假面	トロルキングの铠 トロルキングの锐爪 トロルキングの盾 巨人の金槌 トロルキングの王冠	トロルキングの金铠 トロルキングの金爪 トロルキングの金盾 巨人の金槌 トロルキングの大王冠
サイクロプス	刺・水	斩・炎	部位破坏：头部 体崩部位：足	赤い巨人への复雠 I 石碑の秘宝 I（后略）	赤い巨人への复雠 II 迫り来る巨影 I 魅惑の观光名所 I ラグニッシュ砂漠	赤い巨人への复雠 III 迫り来る巨影 II 魅惑の观光名所 II レッドホーン岛	冥府魔道 II
				巨人のしゃれこうべ 古代银货 炎巨人の足轮 巨兽の污れた革 炎巨人の假面	巨兽のなめし革 炎巨人のひげ 炎巨人の盾片 炎巨人の头盖片 炎巨人の心脏片 炎巨人の眼	巨兽のヌメ革 炎巨人の巻きひげ 炎巨人の盾 炎巨人の头盖骨 炎巨人の心脏 炎巨人の魔眼	巨兽の上革 炎巨人の金髭 炎巨人の头顶骨 炎巨人の心眼
サイクロプスガード	刺・水 防御中：水	斩・炎 防御中：炎	部位破坏：头部 体崩部位：足		ラグニッシュ砂漠	レッドホーン岛	ヴェルガンダー第3阶层
					巨兽のなめし革 炎巨人のひげ 炎巨人の盾片 炎巨人の头盖片 炎巨人の心脏片 炎巨人の眼	巨兽のヌメ革 炎巨人の巻きひげ 炎巨人の盾 炎巨人の头盖骨 炎巨人の心脏 炎巨人の魔眼	巨兽の上革 炎巨人の金髭 炎巨人の大盾 炎巨人の头顶骨 炎巨人の心眼
アイスジャイアント	刺・炎	斩・水	部位破坏：头部 体崩部位：足	石碑の秘宝 I 疾风の追击战 I（后略）	石碑の秘宝 II 迫り来る巨影 I 暗の斗技场 I 魅惑の观光名所 I	石碑の秘宝 III 迫り来る巨影 II 暗の斗技场 II 魅惑の观光名所 II	冥府魔道 II ヴェルガンダー第5阶层

名称	弱点	耐性	说明	下位资料	中位资料	上位资料	超位资料
アイスジャイアント	刺・炎	斩・水	部位破坏：头部 体崩部位：足	古代金货 冰巨人の足轮 白兽の汚れた革 冰巨人の假面	白兽のなめし革 冰巨人のひげ 冰巨人の盾片 冰巨人の头盖片 冰巨人の心脏片 冰巨人の眼	白兽のヌメ革 冰巨人の巻きひげ 冰巨人の盾 冰巨人の头盖骨 冰巨人の心脏 冰巨人の魔眼	白兽の上革 冰巨人の金髭 冰巨人の头顶骨 冰巨人の心眼
アイスジャイアントガード	刺・炎 防御中：炎	斩・水 防御中：水	部位破坏：头部 体崩部位：足		フランダール山脉登山道	–	ヴェルガンダー第5阶层
					（冰巨人中位素材）	（冰巨人上位素材）	冰巨人の大盾 （冰巨人超位素材）
トレント	斩・炎	打・风	部位破坏：头部 体崩部位：足		ざわめく森 I モンスター使いへの道 I クレイドール平原 虫の谷 迷いの森	ざわめく森 II モンスター使いへの道 II	冥府魔道 II ヴェルガンダー第1阶层 ヴェルガンダー第3阶层
					トレントの人面树 ねっとりした树液 ミストの结晶 朝雾の露	ミストの结晶 朝雾の露 ミストの大结晶 夜雾の露	トレントの秘纹咒 幻白太 ミストの炼结晶 树王の钉
ハイトレント	斩・炎	打・风	部位破坏：头部 体崩部位：足		迷いの森		ヴェルガンダー第1阶层
					ミストの结晶 朝雾の露		トレントの秘纹咒 幻白太 ミストの炼结晶 树王の钉
ゴーレム	打・风	刺・土	部位破坏：头部 体崩部位：足	秘密のゲーム I 赤い巨人への复雠 I	秘密のゲーム II 城下に潜む危机 I ドグマホール（遗迹） バランドール城・隐し通路	秘密のゲーム III 城下に潜む危机 II バランドール城・隐し通路	冥府魔道 II ヴェルガンダー第3阶层
				人形の核 咒いの名札 土人形の欠片 人形の粘土块 粘土の欠けた面	土人形の腕轮 粘土の面 青い原石 绿の原石 粘土の心脏 光る土の块	土人形の坚腕 粘土の大面 大きな青い原石 大きな绿の原石 粘土の强心脏 辉く土の块	土人形の凄腕 土人形の头 土人形の真核 银粘土
ロックガーディアン	打・水	刺・土	部位破坏：头部 体崩部位：足	ジャンク屋の欲 I	ジャンク屋の欲 II 暗の斗技场 I グリード地下回廊 ドグマホール（遗迹） バランドール城・隐し通路	ジャンク屋の欲 III 暗の斗技场 II バランドール城・隐し通路	冥府魔道 II ヴェルガンダー第4阶层 ヴェルガンダー第5阶层
				岩人形の欠片 人形の岩块 欠けた苔むした面	岩人形の腕轮 苔むした面 赤い原石 紫の原石 岩の心脏 光る岩の块	岩人形の坚腕 苔むした大面 大きな赤い原石 大きな紫の原石 岩の强心脏 辉く岩の块	岩人形の凄腕 岩人形の头 岩人形の真核 苍苔玉
アイアンゴーレム	打・炎	刺・土	部位破坏：头部 体崩部位：足	ジャンク屋の欲 I 火龙の巢窟 I （后略）	ジャンク屋の欲 II 城下に潜む危机 I グリード地下回廊 ドグマホール（遗迹） バランドール城・隐し通路	ジャンク屋の欲 III 城下に潜む危机 II バランドール城・隐し通路	冥府魔道 II ヴェルガンダー第5阶层
				铁人形の欠片 人形の铁块 铁人形の欠けた面	铁人形の腕轮 铁人形の面 さびた板 黑い原石 铁の心脏 光る铁の块	铁人形の坚腕 铁人形の大面 さびた大板 大きな黑い原石 铁の强心脏 辉く铁の块	铁人形の凄腕 铁人形の头 铁人形の真核 虹玉钢
太古の守护者	打	刺・炎水风土	部位破坏：头部 体崩部位：足	ジャンク屋の欲 I	ジャンク屋の欲 II 迫り来る巨影 I 暗の斗技场 I	ジャンク屋の欲 III 迫り来る巨影 II 暗の斗技场 II バランドール城・隐し通路	冥府魔道 II ヴェルガンダー第6阶层 ヴェルガンダー第8阶层
				金人形の欠片 人形の金块 金人形の欠けた面	金人形の腕轮 金人形の面 黄金色の板 灰色の原石 金の心脏 光る金の块	金人形の坚腕 金人形の大面 黄金色の大板 大きな灰色の原石 金の强心脏 辉く金の块	金人形の凄腕 金人形の头 金人形の真核 ローズ金杯
黑机兵	打	刺	部位破坏：头部 体崩部位：足	黑铁の巨人 I	黑铁の巨人 II 砂尘の攻防战 I 结束の佣兵团 I	黑铁の巨人 III 砂尘の攻防战 II 结束の佣兵团 II	冥府魔道 II
				黑机兵の破片 黑い铁块 黑机兵の欠けた面	黑机兵の腕轮 黑机兵の面 黑机兵の盾片 黑铁の板 油染みの布 魔导の核 光る黑铁の块	黑机兵の坚腕轮 黑机兵の大面 黑铁の大板 血染めの布 魔导の大核 辉く黑铁の块	黑机兵の凄腕 黑机兵の真核 黑机兵の头 イシュレニア油
黑机兵改	打	刺	部位破坏：头部 体崩部位：足			雷雨の救出作战 レッドホーン岛（崩坏前）	ヴェルガンダー第10阶层

信息集结 特征集结 动作集结 攻略集结

名称	弱点	耐性	说明	下位资料	中位资料	上位资料	超位资料
黑机兵改	打	刺	部位破坏：头部 体崩部位：足			黑机兵の坚腕轮 黑机兵の大面 黑机兵の盾 魔道の大核 辉く黑铁の块	黑机兵の凄腕 黑机兵の头 黑机兵の真核 黑机兵の大盾 イシュレニア油
大蜘蛛	斩・风	打・土	体崩部位：足、头部	いざ！蜘蛛退治！ I	いざ！蜘蛛退治！ II 坑道に潜む蜘蛛 I 魅惑の观光名所 I ノルディア坑道 虫の谷	いざ！蜘蛛退治！ III 坑道に潜む蜘蛛 II 魅惑の观光名所 II ノルディア坑道Ｂ３Ｆ レッドホーン岛（崩坏后）	冥府魔道 II ヴェルガンダー第1阶层 ヴェルガンダー第3阶层
				大蜘蛛の壳 大蜘蛛の糸 大蜘蛛の爪 大きな糸玉 大土蜘蛛の卵壳 大土蜘蛛の颚	大土蜘蛛の足 大土蜘蛛のかぎ爪 大土蜘蛛の毒针 大土蜘蛛の甲壳 大土蜘蛛の卵	大土蜘蛛の长足 大土蜘蛛の锐爪 大土蜘蛛の猛毒针 大土蜘蛛の坚甲壳 大土蜘蛛の大卵	大土蜘蛛の刚爪 大土蜘蛛の刚颚 大土蜘蛛の糸袋 大土蜘蛛の尻子玉
大水蜘蛛	斩・炎	打・水	体崩部位：足、头部	キャラバン队の护卫 I 水脉の苍龙 I	キャラバン队の护卫 II 平原に集う巨大虫 I 风の民の龙退治 I 魅惑の观光名所 I 水脉の苍龙 II ノルディア坑道 バランドール城・隐し通路 虫の谷	キャラバン队の护卫 III 平原に集う巨大虫 II 风の民の龙退治 II 魅惑の观光名所 II 水脉の苍龙 III ノルディア坑道Ｂ３Ｆ バランドール城・隐し通路	冥府魔道 II ヴェルガンダー第4阶层 ヴェルガンダー第7阶层
				大蜘蛛の壳 大蜘蛛の糸 大蜘蛛の爪 大きな冰玉 大水蜘蛛の卵壳 大水蜘蛛の颚	大水蜘蛛の足 大水蜘蛛のかぎ爪 大水蜘蛛の毒针 大水蜘蛛の甲壳 大水蜘蛛の卵	大水蜘蛛の长足 大水蜘蛛の锐爪 大水蜘蛛の猛毒针 大水蜘蛛の坚甲壳 大水蜘蛛の大卵	大水蜘蛛の刚爪 大水蜘蛛の刚颚 大水蜘蛛の糸袋 大水蜘蛛の尻子玉
大炎蜘蛛	斩・水	打・炎	体崩部位：足、头部		バンカーロード采掘场 虫の谷	ヒミツの竞技会 I レッドホーン岛	ヒミツの竞技会 II ヴェルガンダー第5阶层
					大炎蜘蛛の足 大炎蜘蛛のかぎ爪 大炎蜘蛛の毒针 大炎蜘蛛の甲壳 大炎蜘蛛の卵	大炎蜘蛛の长足 大炎蜘蛛の锐爪 大炎蜘蛛の猛毒针 大炎蜘蛛の坚甲壳 大炎蜘蛛の大卵	大炎蜘蛛の刚爪 大炎蜘蛛の刚颚 大炎蜘蛛の糸袋 大炎蜘蛛の尻子玉
大风蜘蛛	斩・土	打・风	体崩部位：足、头部		グリード地下回廊 虫の谷	ヒミツの竞技会 I	ヒミツの竞技会 II ヴェルガンダー第6阶层
					大风蜘蛛の足 大风蜘蛛のかぎ爪 大风蜘蛛の毒针 大风蜘蛛の甲壳 大风蜘蛛の卵	大风蜘蛛の长足 大风蜘蛛の锐爪 大风蜘蛛の猛毒针 大风蜘蛛の坚甲壳 大风蜘蛛の大卵	大风蜘蛛の刚爪 大风蜘蛛の刚颚 大风蜘蛛の糸袋 大风蜘蛛の尻子玉
イグニスワイバーン	斩・水	打・炎	部位破坏：尻尾 体崩部位：足、翼		バンヘイブン荒野	天と地に潜む影 I 移动要塞ガルマンタ	天と地に潜む影 II ヴェルガンダー第9阶层
					飞龙の鳞 飞龙の颚 飞龙の体液 炎飞龙の翼	飞龙の大鳞 飞龙の大颚 飞龙の血 炎飞龙の薄翼 炎飞龙の眼	飞龙の刚鳞 飞龙の刚颚 飞龙の纯血 炎飞龙の极薄翼 炎飞龙の魔眼
フロストワイバーン	斩・炎	打・水	部位破坏：尻尾 体崩部位：足、翼		バンヘイブン荒野	天と地に潜む影 I	天と地に潜む影 II ヴェルガンダー第9阶层
					飞龙の鳞 飞龙の颚 飞龙の体液 水飞龙の翼	飞龙の大鳞 飞龙の大颚 飞龙の血 水飞龙の薄翼 水飞龙の眼	飞龙の刚鳞 飞龙の刚颚 飞龙の纯血 水飞龙の极薄翼 水飞龙の魔眼
ゲイルワイバーン	斩・土	打・风	部位破坏：尻尾 体崩部位：足、翼		バンヘイブン荒野	天と地に潜む影 I 移动要塞ガルマンタ	天と地に潜む影 II ヴェルガンダー第9阶层
					飞龙の鳞 飞龙の颚 飞龙の体液 风飞龙の翼	飞龙の大鳞 飞龙の大颚 飞龙の血 风飞龙の薄翼 风飞龙の眼	飞龙の刚鳞 飞龙の刚颚 飞龙の纯血 风飞龙の极薄翼 风飞龙の魔眼
ソルムワイバーン	斩・风	打・土	部位破坏：尻尾 体崩部位：足、翼		バンヘイブン荒野	天と地に潜む影 I レッドホーン岛	天と地に潜む影 II ヴェルガンダー第9阶层
					飞龙の鳞 飞龙の颚 飞龙の体液 土飞龙の翼	飞龙の大鳞 飞龙の大颚 飞龙の血 土飞龙の薄翼 土飞龙の眼	飞龙の刚鳞 飞龙の刚颚 飞龙の纯血 土飞龙の极薄翼 土飞龙の魔眼
ワイバーンレイクス	斩	打・炎水风土	部位破坏：尻尾 体崩部位：足、翼		不明	翼にのせた思い I	翼にのせた思い II ヴェルガンダー第6阶层
					白飞龙の鳞 白飞龙の颚 白飞龙の体液	白飞龙の大鳞 白飞龙の大颚 白飞龙の血 白飞龙の薄翼 白飞龙の飞石	白飞龙の刚鳞 白飞龙の刚颚 白飞龙の纯血 白飞龙の极薄翼 白飞龙の飞空石

名称	弱点	耐性	说明	下位资料	中位资料	上位资料	超位资料
ワイバーンレギーナ	斩	打 炎水风土	部位破坏：尻尾 体崩部位：足、翼			翼にのせた思いⅠ	翼にのせた思いⅡ ヴェルガンダー第6阶层
						黑飞龙の大鳞 黑飞龙の大颚 黑飞龙の血 黑飞龙の薄翼 黑飞龙の飞石	黑飞龙の刚鳞 黑飞龙の刚颚 黑飞龙の纯血 黑飞龙の极薄翼 黑飞龙の飞空石
魔像王イフリート	打 水	刺・炎	部位破坏：召还器A、B★		バランドール城・隐し通路	四界の王Ⅰ バランドール城・隐し通路	四界の王Ⅱ ヴェルガンダー第2阶层
					ひび割れた魔石像 精灵の釜 ロゼニウム775 タブネジウム331 フレムロン108	魔石像の半身 精灵王の釜 ロゼニウム776 タブネジウム332 フレムロン208	魔石像 精灵王の大釜 ロゼニウム777 タブネジウム333 フレムロン308
魔像王クラーケン	打 炎	刺・水	部位破坏：召还器A、B★		バランドール城・隐し通路	四界の王Ⅰ バランドール城・隐し通路	四界の王Ⅱ ヴェルガンダー第2阶层
					ひび割れた魔石像 精灵の釜 ロゼニウム775 タブネジウム331 ウォルタレン466	魔石像の半身 精灵王の釜 ロゼニウム776 タブネジウム332 ウォルタレン566	魔石像 精灵王の大釜 ロゼニウム777 タブネジウム333 ウォルタレン666
魔像王ルドラ	打 土	刺・风	部位破坏：召还器A、B★		バランドール城・隐し通路	四界の王Ⅰ バランドール城・隐し通路	四界の王Ⅱ ヴェルガンダー第2阶层
					ひび割れた魔石像 精灵の釜 ロゼニウム775 タブネジウム331 ウィンドルト343	魔石像の半身 精灵王の釜 ウィンドルト443 タブネジウム332 ロゼニウム776	魔石像 精灵王の大釜 ウィンドルト543 タフネジウム333 ロゼニウム777
魔像王ベヒモス	打 风	刺・土	部位破坏：召还器A、B★		バランドール城・隐し通路	四界の王Ⅰ バランドール城・隐し通路	四界の王Ⅱ ヴェルガンダー第2阶层 ヴェルガンダー第4阶层 ヴェルガンダー第5阶层
					ひび割れた魔石像 精灵の釜 ロゼニウム775 タブネジウム331 ウィンドルト343 アスミウム799	魔石像の半身 精灵王の釜 ロゼニウム776 タブネジウム332 アスミウム899	魔石像 精灵王の大釜 ロゼニウム777 タブネジウム333 アスミウム999
ビッグマウス	斩・炎	打・水	部位破坏：背 体崩部位：足 体崩后才能打背	二王国战争の伤迹Ⅰ 水脉の苍龙Ⅰ（后略）	二王国战争の伤迹Ⅱ モンスター使いへの道Ⅰ 采掘场の白い兽Ⅰ クレイドール平原	二王国战争の伤迹Ⅲ モンスター使いへの道Ⅱ 采掘场の白い兽Ⅱ クレイドール平原	冥府魔道Ⅱ ヴェルガンダー第2阶层
				美しい毛皮 巨大な齿 白き野兽の角	巨大な犬齿 纯白の毛皮 巨大な蹄 巨大な颚 白き心	巨大な坚い齿 纯白の厚い毛皮 巨大な坚い蹄 巨大な锐い颚 ピュアハート	巨大な刚齿 纯白の刚毛皮 白巨兽のホホ肉 イビルハート
メガロティグリス	斩・土	打・风	部位破坏：背 体崩部位：足 体崩后才能打背	セルブスの传说Ⅰ 迷惑な赠り物Ⅰ	セルブスの传说Ⅱ 迷惑な赠り物Ⅱ 热砂の雷光Ⅰ 魅惑の观光名所Ⅰ	セルブスの传说Ⅲ 迷惑な赠り物Ⅲ 热砂の雷光Ⅱ 魅惑の观光名所Ⅱ	冥府魔道Ⅱ ヴェルガンダー第2阶层 ヴェルガンダー第7阶层
				ざらざらした毛皮 风巨兽のたてがみ 召雷石の欠片	风巨兽の牙 风巨兽の毛皮 风巨兽の爪 风巨兽の尾 召雷石	风巨兽の锐い牙 风巨兽の厚い毛皮 风巨兽の大爪 风巨兽の锐い尾 光雷石	风巨兽の刚牙 风巨兽の刚毛皮 风巨兽の刚爪 爆雷石
ケルベロス	斩・水	打・炎	部位破坏：右ブレス首、左ブレス首 体崩部位：足	迷惑な赠り物Ⅰ	迷惑な赠り物Ⅱ 暗夜の咆哮Ⅰ ラグニッシュ砂漠 迷いの森	迷惑な赠り物Ⅲ 暗夜の咆哮Ⅱ レッドホーン岛	冥府魔道Ⅱ ヴェルガンダー第7阶层
				つやつやした毛皮 封印符 赤炎石の欠片 巨兽の毛皮 巨兽の血	炎巨兽の牙 炎巨兽の毛皮 炎巨兽の爪 炎巨兽の尾 赤炎石	炎巨兽の锐い牙 炎巨兽の厚い毛皮 炎巨兽の大爪 炎巨兽の锐い尾 红炎石	炎巨兽の刚牙 炎巨兽の刚毛皮 炎巨兽の刚爪 狱炎石
フェンリル	斩 炎	打・水	部位破坏：背 体崩部位：足 体崩后才能打背		フランダール山脉登山道 迷いの森	ヒミツの竞技会Ⅰ	ヒミツの竞技会Ⅱ ヴェルガンダー第7阶层
					冰巨兽の牙 冰巨兽の毛皮 冰巨兽の爪 冰巨兽の尾 冰雪岩	冰巨兽の锐い牙 冰巨兽の厚い毛皮 冰巨兽の大爪 冰巨兽の锐い尾 深雪岩	冰巨兽の刚牙 冰巨兽の刚毛皮 冰巨兽の刚爪 深冰岩
ロックハウンド	斩 风	打・土	部位破坏：背 体崩部位：足 体崩后才能打背		パンヘイブン荒野 迷いの森 ラグニッシュ砂漠	ヒミツの竞技会Ⅰ	ヒミツの竞技会Ⅱ ヴェルガンダー第7阶层
					土巨兽の牙 土巨兽の毛皮 土巨兽の爪 土巨兽の尾 土石岩	土巨兽の锐い牙 土巨兽の厚い毛皮 土巨兽の大爪 土巨兽の锐い尾 土块岩	土巨兽の刚牙 土巨兽の刚毛皮 土巨兽の刚爪 泥块岩

名称	弱点	耐性	说明	下位资料	中位资料	上位资料	超位资料
リトルグリーバー	刺・风 尻尾：风	斩・土 尻尾：斩打刺 ・土	部位破坏：尻尾 体崩部位：足	リトルグリーバーの生态Ⅰ	リトルグリーバーの生态Ⅱ 暗の斗技场Ⅰ キショウアゲハを探してⅠ 荒野に逃げたグリーバーⅠ 虫の谷	リトルグリーバーの生态Ⅲ 暗の斗技场Ⅱ キショウアゲハを探してⅡ 荒野に逃げたグリーバーⅡ	冥府魔道Ⅱ ヴェルガンダー第8阶层 ヴェルガンダー第10阶层
				绿色の体液 巨虫の药肝 ごつごつした毛皮 谷虫の棘 烟袋	谷虫の牙 谷虫の皮 谷虫の角 眠り袋 虫の胆石	谷虫の大牙 谷虫の坚い皮 谷虫の大角 昏睡袋 虫の大胆石	谷虫の刚牙 谷虫の刚皮 谷虫の体液 谷虫の刚角
ポイズングリーバー	刺・炎 尻尾：炎	斩・水 尻尾：斩打刺 ・水	部位破坏：尻尾 体崩部位：足	リトルグリーバーの生态Ⅰ	リトルグリーバーの生态Ⅱ キショウアゲハを探してⅠ 荒野に逃げたグリーバーⅠ 虫 の谷	リトルグリーバーの生态Ⅲ キショウアゲハを探してⅡ 荒野に逃げたグリーバーⅡ	冥府魔道Ⅱ ヴェルガンダー第10阶层
				绿色の体液 巨虫の药肝 どくどくしい皮 毒谷虫の棘 毒袋	毒谷虫の牙 毒谷虫の皮 毒谷虫の角 猛毒袋 毒虫の胆石	毒谷虫の大牙 毒谷虫の坚い皮 毒谷虫の大角 剧毒袋 毒虫の大胆石	毒谷虫の刚牙 毒谷虫の刚皮 毒谷虫の体液 毒谷虫の刚角
レイス	斩 炎	打・水			バランドール城・隐し通路	せめて安らかな眠りをⅠ ヴェルガンダー第6阶层 バランドール城・隐し通路 レッドホーン岛	せめて安らかな眠りをⅡ
					死灵の镰 くすんだ外皮	小魂魄 死灵の大镰 透き通った外皮 死灵の灵命骨	大魂魄 恶灵の大镰 蠢く外皮 恶灵の灵命骨
ファイヤードラゴン	打・水	刺・炎	部位破坏：尻尾、背 体崩部位：足 体崩后才能打背	火龙の巢窟Ⅰ 古の龙王Ⅰ バンカーロード采掘场	火龙の巢窟Ⅱ 神々の戏曲Ⅰ 龙の巢穴Ⅰ バンカーロード采掘场	火龙の巢窟Ⅲ 神々の戏曲Ⅱ 龙の巢穴Ⅱ レッドホーン岛	冥府魔道Ⅱ ヴェルガンダー第9阶层
				火龙のひげ 火龙の爪 火龙の鳞片	火龙の鳞 火龙の尻尾 火龙の翼 火龙の角 火龙の血 火龙の头盖	火龙の大鳞 火龙の锐い尻尾 火龙の坚い翼 火龙の大角 火龙の纯血 火龙の坚头盖	火龙の刚鳞 火龙の刚骨 火龙の刚牙 火龙の刚翼 火龙の头顶石
アイスドラゴン	打・炎	刺・水	部位破坏：尻尾、背 体崩部位：足 体崩后才能打背	水脉の苍龙Ⅰ 古の龙王Ⅰ	水脉の苍龙Ⅱ 神々の戏曲Ⅰ フランダール山脉登山道 バンヘイブン荒野 ドグマホール（遗迹）	水脉の苍龙Ⅲ 神々の戏曲Ⅱ	冥府魔道Ⅱ ヴェルガンダー第7阶层 ヴェルガンダー第9阶层
				冰龙のひげ 冰龙の爪 冰龙の鳞片	冰龙の鳞 冰龙の尻尾 冰龙の翼 冰龙の角 冰龙の血 冰龙の头盖	冰龙の大鳞 冰龙の锐い尻尾 冰龙の坚い翼 冰龙の大角 冰龙の纯血 冰龙の坚头盖	冰龙の刚鳞 冰龙の刚骨 冰龙の刚牙 冰龙の刚翼 冰龙の头顶石
ウィンドドラゴン	打・土	刺・风	部位破坏：尻尾、背 体崩部位：足 体崩后才能打背	疾风の追击战Ⅰ 古の龙王Ⅰ	疾风の追击战Ⅱ 风の民の龙退治Ⅰ 名画の条件Ⅰ 神々の戏曲Ⅰ バンヘイブン荒野 ドグマホール ドグマホール（遗迹）	疾风の追击战Ⅲ 风の民の龙退治Ⅱ 名画の条件Ⅱ 神々の戏曲Ⅱ	冥府魔道Ⅱ ヴェルガンダー第6阶层 ヴェルガンダー第9阶层
				风龙のひげ 风龙の爪 风龙の鳞片	风龙の鳞 风龙の尻尾 风龙の翼 风龙の角 风龙の血 风龙の头盖	风龙の大鳞 风龙の锐い尻尾 风龙の坚い翼 风龙の大角 风龙の纯血 风龙の坚头盖	风龙の刚鳞 风龙の刚骨 风龙の刚牙 风龙の刚翼 风龙の头顶石
アースドラゴン	打・风	刺・土	部位破坏：尻尾、背 体崩部位：足 体崩后才能打背	ジャンク屋の欲Ⅰ 古の龙王Ⅰ	名画の条件Ⅰ 神々の戏曲Ⅰ フランダール山脉登山道 バンカーロード采掘场	名画の条件Ⅱ 神々の戏曲Ⅱ レッドホーン岛	冥府魔道Ⅱ ヴェルガンダー第3阶层 ヴェルガンダー第9阶层
				土龙のひげ 土龙の爪 土龙の鳞片	土龙の鳞 土龙の尻尾 土龙の翼 土龙の角 土龙の血 土龙の头盖	土龙の大鳞 土龙の锐い尻尾 土龙の坚い翼 土龙の大角 土龙の纯血 土龙の坚头盖	土龙の刚鳞 土龙の刚骨 土龙の刚牙 土龙の刚翼 土龙の头顶石
エンシェントドラゴン	打	刺 炎水风土	部位破坏：尻尾、背 体崩部位：足 体崩后才能打背	古の龙王Ⅰ	古の龙王Ⅱ 龙の巢穴Ⅰ	古の龙王Ⅲ 龙の巢穴Ⅱ 漆黑の龙王Ⅰ	漆黑の龙王Ⅱ 冥府魔道Ⅱ ヴェルガンダー第10阶层

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

名称	弱点	耐性	说明	下位资料	中位资料	上位资料	超位资料
エンシェントドラゴン	打	刺 炎水风土	部位破坏：尻尾、背 体崩部位：足 体崩后才能打背	古龙の骨 古龙の牙 古龙のひげ 古龙の爪 古龙の鳞片	古龙の鳞 古龙の尻尾 古龙の翼 古龙の角 古龙の血 古龙の头盖	古龙の大鳞 古龙の锐い尻尾 古龙の坚い翼 古龙の大角 古龙の纯血 古龙の坚头盖	古龙の刚鳞 古龙の刚骨 古龙の刚牙 古龙の刚翼 古龙の头顶石
阎龙	打	刺 炎水风土	部位破坏：尻尾、背 体崩部位：足 体崩后才能打背			漆黑の龙王Ⅰ せめて安らかな眠りをⅠ 阎龙の大鳞 阎龙の锐い尻尾 阎龙の坚い翼 阎龙の大角 阎龙の纯血 阎龙の坚头盖	漆黑の龙王Ⅱ せめて安らかな眠りをⅡ ヴェルガンダー第10阶层 阎龙の刚鳞 阎龙の刚骨 阎龙の刚牙 阎龙の刚翼 阎龙の头顶石
ギガース・甲零式	刺	斩	部位破坏：头部 体崩部位：足		圣骑士の遗物Ⅰ 决死の防卫战Ⅰ 二つの炮击Ⅰ 探し物は何ですか？Ⅰ 探し物は何ですか？Ⅰ 圣骑士の遗物Ⅰ 探し物は何ですか？Ⅰ 决死の防卫战Ⅰ 二つの炮击Ⅰ 圣骑士の遗物Ⅰ 决死の防卫战Ⅰ 砂尘の攻防战Ⅰ	圣骑士の遗物Ⅱ 决死の防卫战Ⅱ 二つの炮击Ⅱ 探し物は何ですか？Ⅱ 探し物は何ですか？Ⅱ 圣骑士の遗物Ⅱ 探し物は何ですか？Ⅱ 决死の防卫战Ⅱ 异世界 二つの炮击Ⅱ 圣骑士の遗物Ⅱ 决死の防卫战Ⅱ 砂尘の攻防战Ⅱ	冥府魔道Ⅱ ヴェルガンダー第1阶层 ヴェルガンダー第1阶层 ヴェルガンダー第1阶层 ヴェルガンダー第1阶层 冥府魔道Ⅱ
ギガース・甲壹式	刺	斩	部位破坏：头部 体崩部位：足				
ギガース・甲参式	刺	斩	部位破坏：头部 体崩部位：足				
ギガース・甲伍式	刺	斩	部位破坏：头部 体崩部位：足				
ギガース・乙壹式	刺	斩	部位破坏：头部 体崩部位：足				
ギガース・乙参式	刺	斩	部位破坏：头部 体崩部位：足				
ギガース・乙伍式	刺	斩・炎水风土	部位破坏：头部 体崩部位：足		魔人の爪 魔人の眼 魔人の纹咒 魔人の血 魔人の尾	魔人の大爪 魔人の魔眼 魔人の破纹咒 魔人の黑い血 魔人の锐い尾	魔神の爪 魔神の甲壳 魔神の尾 魔神の血 魔神の眼
グラン・ギガース	斩	打・炎水风土	部位破坏：右ブレス首、左ブレス首 体崩部位：足		决死の防卫战Ⅰ 砂尘の攻防战Ⅰ 魔兽の爪 魔兽の眼 魔兽の纹咒 魔兽の首 魔兽の尾 魔兽の大眼	决死の防卫战Ⅱ 砂尘の攻防战Ⅱ 魔兽の大爪 魔兽の魔眼 魔兽の破纹咒 魔兽の大首 魔兽の锐い尾 魔兽の大魔眼	冥府魔道Ⅱ ヴェルガンダー第4阶层 ヴェルガンダー第7阶层 ヴェルガンダー第10阶层 魔兽王の爪 魔兽王の甲壳 魔兽王の破纹咒 魔兽王の血 魔兽王の眼
ジェネラルギガース	斩	打・炎水风土	体崩部位：足			雷雨の救出作战Ⅰ 双魔人の大爪 双魔人の坚甲壳 双魔人の锐い龙尾 双魔人の黑い血 双魔人の碧眼	雷雨の救出作战Ⅱ 双魔神の爪 双魔神の甲壳 双魔神の龙尾 双魔神の血 双魔神の碧眼
デューク・ギガース	变形前：无 变形后：斩	变形前：斩打刺・炎水风土 变形后：打・炎水风土	体崩部位：足			灼热の扫讨作战Ⅰ 双魔人の大爪 双魔人の坚甲壳 双魔人の锐い龙尾 双魔人の黑い血 双魔人の魔眼	灼热の扫讨作战Ⅱ ヴェルガンダー第2阶层 ヴェルガンダー第4阶层 ヴェルガンダー第8阶层 双魔神の爪 双魔神の甲壳 双魔神の龙尾 双魔神の血 双魔神の眼
カルキノス・ギガース	打	刺・炎水风土	体崩部位：足			雷雨の救出作战Ⅰ 异世界 蟹魔人の大爪 蟹魔人の坚甲壳 蟹魔人の锐い龙尾 蟹魔人の黑い血 蟹魔人の魔眼	ヴェルガンダー第10阶层 蟹魔神の爪 蟹魔神の甲壳 蟹魔神の龙尾 蟹魔神の血 蟹魔神の眼
ラミアコメス	打	刺・炎水风土	部位破坏：尻尾、背 体崩部位：足		デミトールの危机Ⅰ 神々の戏曲Ⅰ 古魔人の爪 古魔人の眼 古魔人の纹咒 古魔人の翼膜 古魔人の尾 古魔人の印	デミトールの危机Ⅱ 神々の戏曲Ⅱ 古魔人の大爪 古魔人の魔眼 古魔人の破纹咒 古魔人の薄翼膜 古魔人の锐い尾 古魔人の大印	冥府魔道Ⅱ ヴェルガンダー第8阶层 ヴェルガンダー第10阶层 古魔神の爪 古魔神の甲壳 古魔神の破纹咒 古魔神の血 古魔神の眼
グレアデイモス	刺・水 炮台：水	斩・炎 炮台：斩打刺・炎	部位破坏：头部、炮台 体崩部位：足		二つの炮击Ⅰ 结束の佣兵团Ⅰ	二つの炮击Ⅱ 结束の佣兵团Ⅱ 移动要塞ガルマンタ	冥府魔道Ⅱ ヴェルガンダー第8阶层

名称	弱点	耐性	说明	下位资料	中位资料	上位资料	超位资料
グレアデイモス	刺・水 炮台：水	斩・炎 炮台：斩打刺・炎	部位破坏：头部、炮台 体崩部位：足		合成兽の牙 合成兽の爪 合成兽の假面 合成兽の血 合成兽の腰布 古びた大炮	合成兽の大牙 合成兽の大爪 合成兽の大假面 合成兽の黑い血 合成兽の黑腰布 钝色の大炮	合成兽神の大爪 合成兽神の甲壳 合成兽神の假面 合成兽神の血 虹色の大炮
ディノ・グレアデイモス	刺 炮台：なし	斩 炮台：斩打刺・炎水风土	部位破坏：头部、炮台 体崩部位：足		二つの炮击Ⅰ デミトールの危机Ⅰ 魔成兽の背甲 魔成兽の足轮 魔成兽の假面 魔成兽の血 魔成兽の铠甲 古びた魔炮	二つの炮击Ⅱ デミトールの危机Ⅱ 异世界 移动要塞ガルマンタ 魔成兽の坚い背甲 魔成兽の魔轮 魔成兽の大假面 魔成兽の黑い血 魔成兽の坚い铠甲 魔石魔炮	冥府魔道Ⅱ ヴェルガンダー第8阶层 魔成兽神の大爪 魔成兽神の甲壳 魔成兽神の假面 魔成兽神の血 魔石魔炮改
アークナイト（剑）	白：刺 赤：刺・水 青：刺・炎 绿：刺・土 黄：刺・风	白：斩 赤：斩・炎 青：斩・水 绿：斩・风 黄：斩・土	体崩部位：足		异世界 时空の狭间Ⅰ 白星石の欠片 黑星石の欠片 アークドライブB型 剑士の证	异世界 时空の狭间Ⅰ（报酬） 半圆の白星石 半圆の黑星石 アークドライブB型Ⅱ 剑王の证	时空の狭间Ⅱ ヴェルガンダー第5阶层 真圆の白星石 真圆の黑星石 アークドライブB型Ⅲ 剑圣の证
アークナイト（槌）	赤：斩・水 青：斩・炎 绿：斩・土 黄：斩・风	赤：打・炎 青：打・水 绿：打・风 黄：打・土	体崩部位：足		异世界 时空の狭间Ⅰ 白星石の欠片 黑星石の欠片 アークドライブH型 锤士の证	异世界 时空の狭间Ⅰ（报酬） 半圆の白星石 半圆の黑星石 アークドライブH型Ⅱ 锤王の证	时空の狭间Ⅱ 真圆の白星石 真圆の黑星石 アークドライブH型Ⅲ 槌圣の证
アークナイト（枪）	赤：打・水 青：打・炎 绿：打・土 黄：打・风	赤：刺・炎 青：刺・水 绿：刺・风 黄：刺・土	体崩部位：足		异世界 时空の狭间Ⅰ 白星石の欠片 黑星石の欠片 アークドライブS型 枪士の证	异世界 时空の狭间Ⅰ（报酬） 半圆の白星石 半圆の黑星石 アークドライブS型Ⅱ 枪王の证	时空の狭间Ⅱ ヴェルガンダー第4阶层 真圆の白星石 真圆の黑星石 アークドライブS型Ⅲ 枪圣の证
ウィゼル	刺	斩・炎水风土	体崩部位：足				ヴェルガンダー第10阶层
アドルメア	斩	打・炎风土	体崩部位：足				ヴェルガンダー第9阶层
ラーヴェイン	打	刺・炎水土	体崩部位：足				ヴェルガンダー第8阶层
ディニヴァス	刺	斩・炎水风	体崩部位：足				ヴェルガンダー第7阶层
ルティウス	打	刺・水风土	体崩部位：足				ヴェルガンダー第6阶层
イシュレニア军・橹	打	刺				灼热の扫讨作战Ⅰ 雷雨の救出作战Ⅰ 锖びた长ネジ 赤铜合金	灼热の扫讨作战Ⅱ 雷雨の救出作战Ⅱ 锖びた组入みネジ 黄铜合金 大齿车
イシュレニア军・テント	斩	打				灼热の扫讨作战Ⅰ 雷雨の救出作战Ⅰ ヒールポーションⅢ マナポーションⅢ 金块	灼热の扫讨作战Ⅱ 雷雨の救出作战Ⅱ ヒールポーションⅣ マナポーションⅣ 大金块
古代机战车	打	刺 エンジン：无	部位破坏：エンジン装甲（ドロップ无）、エンジン（エンジン装甲破坏後）			灼热の扫讨作战Ⅰ 锖びた长ネジ 赤铜合金	灼热の扫讨作战Ⅱ 锖びた组入みネジ 黄铜合金 大炮の银炮弹 大齿车
ゾア・クリスタルⅡ	打 コア：斩刺打	刺 コア：无	部位破坏：コア 属性耐性和弱点随模式变化			灼热の扫讨作战Ⅰ 锖びた长ネジ 赤铜合金 绝缘避魔针 磁石水晶	灼热の扫讨作战Ⅱ ヴェルガンダー第2阶层 ヴェルガンダー第4阶层 锖びた组入みネジ 黄铜合金 纯磁石水晶 オービタルリング

特殊素材一览

很多任务的过关奖励中都有特殊报酬的设定，如热门任务雷雨，蟹魔人／神的素材就属于特殊报酬，而双魔人／神的素材属于通常报酬。不过有部分任务的特殊报酬是限定于一个任务才会出现的，对于这样的情况，我们就称之为特殊素材，具体如下表。

最后6个必须在古都才能打出来的特殊素材也就是俗称的骑士码，几率不算低，但由于打一层古都消耗的时间比较长，所以很考验人的耐性。其第6层出月姬码，第7层出黑骑码，第8层出龙骑码，第9层出太阳码，第10层出白骑码，最上层出皇帝码和白骑码，其中皇帝码是百分之百掉落的。

注意！在任务中死掉的话，会减少通常报酬中出现珍贵素材的几率！但除此以外对其他因素均无影响（包括特殊报酬）。

特殊素材名	对应任务名
トロル族の秘宝	トロル族の秘宝を探してⅡ
バランドール勋章	平原に集う巨大虫Ⅱ
龙の宝玉	龙の巢穴Ⅱ
オパールベルベット	采掘场の白い兽Ⅱ
アメジストジオード	魅惑の观光名所Ⅱ
ユニオン佣兵团员证	结束の佣兵团Ⅱ
圣骑士の证	圣骑士の遗物Ⅱ
妖精の羽	名画の条件Ⅱ
辉翔扬羽の茧	キショウアゲハを探してⅡ
王国制の薄绢	蛮族の逆袭Ⅰ
王国制の珠衣	蛮族の逆袭Ⅱ
古の游び糸	傀儡子千游Ⅰ
古の操り糸	傀儡子千游Ⅱ
武人の证	异界の门Ⅰ
战人の证	异界の门Ⅱ
公国の感谢状	强袭！イシュレニア军！Ⅰ
公国の勋章	强袭！イシュレニア军！Ⅱ
ルティウスコード	ヴェルガンダー第6阶层

特殊素材名	对应任务名
ディニヴァスコード	ヴェルガンダー第7阶层
ラーヴェインコード	ヴェルガンダー第8阶层
アドルメアコード	ヴェルガンダー第9阶层
ウィゼルコード	ヴェルガンダー第10阶层、最上阶
マドラスコード	ヴェルガンダー最上阶

关于鉴定装备

鉴定装备属于任务的特殊报酬，不同的任务出不同的鉴定装备，不过归纳起来就4种变化：1.剑、枪、盾；2.大剑、杖、脚；3.弓、胴、腕；4.斧、腕、足。拿GR 26的任务为例，雷雨の救出作战Ⅱ是1，冥府魔道Ⅱ是2，せめて安らかな眠りをⅡ是3，漆黑の龙王Ⅱ是4。

白金心得

其实本作的白金心得没什么好说的，因为归根结底就两个字：时间。当然诀窍是有的，那就是：一、多找几个战友；二、多搞一下研究。此外官方的金手指买下来的话也会省不少时间，当然这价格就……

奖杯列表

杯种	奖杯名称	达成条件
白金	プラチナクラウン	取得其他所有的奖杯
铜杯	赤い刺しゅうのバッグ	花掉10万元
银杯	金刺しゅうのバッグ	花掉1000万元
铜杯	住民の感谢状	完成1个住民依赖
金杯	国王の感谢状	完成全部150个住民依赖
铜杯	赤铜の饰り盾	完成1个赏金首讨伐任务
银杯	白银の饰り盾	完成20个赏金首讨伐任务
金杯	黄金の饰り盾	完成40个赏金首讨伐任务
铜杯	铜杯スター	学满1种职业技能
金杯	金杯スター	学满8种职业技能
铜杯	レアサーチャー	收集1种GR 26的装备
银杯	レアマニア	收集20种GR 26的装备
金杯	レアコレクター	收集50种GR 26的装备
铜杯	ガマーズストーン	完成1种合成
银杯	アマンダルビー	完成300种合成
金杯	ガマローネダイヤ	完成800种合成
铜杯	铜杯メダル	初次获得GR点数
银杯	银杯メダル	升到GR 17
金杯	金杯メダル	升到GR 30
铜杯	探求者の证	1个任务取得S级评价
银杯	解明者の证	50个任务取得S级评价
金杯	制霸者の证	100个任务取得S级评价
铜杯	古の鼓动	古之鼓动部分通关
铜杯	光と暗の觉醒	光与暗的觉醒部分通关
金杯	魔王の魂	打过古都ヴェルガンダ最上阶的皇帝

合成相关

800种合成无疑是本作最难的奖杯之一。800种合成是指在蛤蟆处进行的合成，因此合成圣柜骑士的颜色算数，而圣石合成反而不算。800种合成难度较高，特别是对于从零开始、没有从1代继承大量低级素材的人而言更是困难。不过好在本作在素材掉落上并不卡人，打死敌人时拿到的素材数量令人满意，仅有部分珍贵素材例外。

关于这个奖杯没有什么太好的建议，大家熟读大型敌人列表之后根据需要去打吧。

任务相关

100个任务取得S级评价同样是难度很高的一个奖杯。这个奖杯的难度在于很多任务必须多人配合才能取得S级。另外有些任务如果不熟流程的话，需要不少时间才能摸清其中的门道。要想完成这个奖杯，多找几个朋友是必须的，实在不行就上官方集会所开房间，写明打任务S级，也会有日本玩家过来帮忙的。另外本研究也附赠了全任务S级的指南，大家可以参考一下。

装备相关

50个GR 26的装备说难不难，说简单也不简单。一句话，时间！GR 26的装备需要用到大量矿类素材，这就需要玩家疯狂地挖。个人推荐反复挑战雷雨の救出战Ⅱ、冥府魔道Ⅱ、漆黑の龙王Ⅱ这3个任务，一百盘打下来，矿、素材都有了，GR值也不少。另外记得用宝石换来的GR 26装备也算数，可以先存好档，等换到足够数量拿到奖杯了，就读档，可避免宝石的无故浪费。

GR相关

GR 30是个很花时间的要求，不过对于之前在砂尘上花了很多时间的人来说，这也不算什么。如今没有1分半钟3万6000点的砂尘了，但其他任务S级时的奖励也多了不少，像雷雨の救出战Ⅱ S级过关现在有13万之多，打上100盘就1300万。说不定你GR升满了，矿还没挖够呢！

全任务S级指南

1. 要想获得S级评价，一般来说都需要快速完成，在下文中就不一一强调要注意时间了。对时间要求特别紧的任务会专门说明。

2. 部分任务变化很多，为节省时间和篇幅，仅列出S级的条件，具体变化就不一一解说了，还请见谅。

3. 本作任务过关的报酬一般都有强化用的珠宝玉和属性石，低GR的任务还有矿系素材，下文中就不一一列出了。

1代原始任务

这些任务是1代游戏光盘中预设的任务，其特征是参加人数为1～4人，不可变身。这种任务有Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ两种变化，其中Ⅰ为下位，Ⅱ为中位，Ⅲ为上位。

冒险家リットンの危机

Ⅰ无GR要求・Ⅱ要求GR 12・Ⅲ要求GR 15

地点：ブラスタ平原

限制时间：60分

过关报酬：トロル相关

S级流程如下

①进入F-2的泷の洞窟，在G-3调查发光的石壁拿到ヒスイの苔石。

②打倒路上的バケット族，会随机拿到マカの花。

③在F-7调查发光的草丛，拿到上质なマカの花。

④完成①和②（或③）后返回与リットン对话，进入BOSS战。

⑤BOSS是两只トロル，打倒后自动过关。

和1代相比，这回即使拿マカの花，只要杀够一定数量的敌人，也能拿到S级评价。可以说是简单了不少。



二王国战争の伤迹

Ⅰ无GR要求・Ⅱ要求GR 12・Ⅲ要求GR 15

地点：クレイドール平原

限制时间：60分

过关报酬：视BOSS情况而定

S级流程如下

①调查D-3的石碑。

②打倒任何敌人都有可能拿到花，花有白、黄、赤、真红4种。

③在E-6、C-4、B-3的三处石碑献花。

④调查D-3的石碑，进入BOSS战，BOSS会随着献的花不同而有三种变化，具体如下表。

⑤打倒BOSS后自动过关。

全部黄色	6个士兵
E-6真红、C-4白、B-3赤	ウィンドドラゴン
除以上两种以外的情况	ビッグマウス

要想拿S级的话，不能打士兵。其他两种情况只要够快，就一定能S。



迷子を捜して

Ⅰ无GR要求·Ⅱ要求GR 12·Ⅲ要求GR 15
地点：ノルディア坑道
限制时间：60分
过关报酬：蜘蛛相关

S级流程如下

①在第一层D-2找到テカテカな键。②打开E-3的门，来到E-4与シベロ对话，会出现9只蜘蛛。③在C-4坐电梯来到第二层，之后在B-3坐电梯来到第三层。④在第三层A-4拿到ボロボロな键，原路返回第二层。⑤在第二层B-5坐电梯来到第三层，在C-4坐电梯来到第二层。⑥在第二层C-3开门，坐电梯来到第三层。⑦在第三层D-2与ティアナ对话，会出现9只蜘蛛。⑧返回起点，与トニー对话后过关。

S级只和时间有关，如果感觉时间不够，路上遇到トロル不要放过，可以多少捞一些高分。

セルブスの传说

Ⅰ无GR要求·Ⅱ要求GR 12·Ⅲ要求GR 15
地点：ラグニッシュ砂漠
限制时间：60分
过关报酬：风巨兽相关

S级流程如下

①来到H-5的ガルーダの树旁，打死ゴーレム，拿到长い木の棒。②调查ガルーダの树，随机获得青い果实或熟した果实。③来到G-1与メガロティグリス进行战斗，其HP降为一半时会逃走。④在G-1的セルブスの墓前放上熟した果实，进入BOSS战。⑤打倒メガロティグリス，在墓前可以挖到绯石のペンダント。⑥回到起点F-4与ナセル对话，过关。

赤い巨人への复仇

Ⅰ无GR要求·Ⅱ要求GR 13·Ⅲ要求GR 17
地点：ラグニッシュ砂漠
限制时间：60分
过关报酬：炎巨人相关

这本是1代里最好拿S级的任务，但本作改得异常复杂，你必须制作毒料理才能拿到S级。

打倒本关除了ゴーレム以外的杂兵可以拿到不同的独有素材，利用这些独有素材可以制作不同的料理。具体如下：

猛毒サボテンステーキ：サソリの毒20个、ラグニッシュサボテン10个

猛毒ワイルドハンバーグ：サソリの毒20个、兽肉10个

猛毒ココナッツジュース：サソリの毒20个、大蜂の蜜10个、アルバナヤシ5个

与E-6的タルド对话并选择料理，制作完成后来到F-7进入遗迹放下料理，红巨人吃后能力会大幅下降。之后打败它即可过关。

料理所需的素材里，大蜂の蜜是最难搞到的，除了去见BOSS的路上有两只以外，就只有C-5才有了。

石碑の秘宝

Ⅰ无GR要求·Ⅱ要求GR 13·Ⅲ要求GR 17
地点：フランダール山脉登山道
限制时间：60分
过关报酬：冰巨人相关

S级流程如下

①在B-3的土龙处得到大地の珠。②在C-2的发光点处将大地の珠变为天地の珠。③在D-5调查石碑获得真天地の珠。④在D-5跳下洞穴，打倒BOSS冰巨人，得到理の珠。⑤回到起点B-5与パブリオ对话，过关。

这个任务对时间要求很严，土龙和冰巨人必杀，还要杀死一定数量的敌人。虽然要求比1代低了一些，但仍不可大意。建议是在干掉土龙后分批行动，一位玩家快速拿珠见BOSS，剩下的人顺着路把敌人统统清光，这样必定能拿到S级。

いざ！蜘蛛退治！

Ⅰ无GR要求·Ⅱ要求GR 12·Ⅲ要求GR 15
地点：自由都市グリード
限制时间：60分
过关报酬：大土蜘蛛相关

S级流程如下

①在第一层C-4的两个小房间内打开机关，从而打开C-4的全部3个出口。②利用3个出口来到第二层，3个房间内各有一个线人，向他询问情报。③根据情报在第三层打开开关，解除3道门。④2-D打开需要トカゲの油，打倒アイスリザード便会获得。⑤3-B打开需要铁の棒切れ，打倒金色蜘蛛便会获得。此外在第二层右边的房间的宝箱里也有。⑥门全部解除后，进入C-5中央的房间与BOSS（大蜘蛛1只，小蜘蛛4只）战斗，胜利后过关。

本关拿S级的条件就是要快。追求最速要必须4个人，3个人报答案，1个人在第三层打开开关。单人就别想了。

秘密のゲーム

Ⅰ无GR要求·Ⅱ要求GR 13·Ⅲ要求GR 17
地点：自由都市グリード
限制时间：40分
过关报酬：ゴーレム相关

4只ゴーレム的位置如下

①在第一层C-4东的房间内扳动机关，然后从东边的排水沟跳下去，在第二层D-4的大房间内有一只ゴーレム。

②在第一层D-2中央的房间内扳动机关，然后从左边C-2排水沟跳下去，之后在第二层C-2扳动机关。回到第一层，在D-2中央的房间内扳动机关向右，然后从右边D-2的排水沟跳下去，之后在第二层D-2把三个机关按右·左·右操作，最后便可进入第二层E-2的大房间挑战ゴーレム。

③从第一层B-3的楼梯来到第二层，在第二层C-2的房间内扳动机关，之后在第二层B-2把三个机关按右·左·右操作，便可进入第二层B-3的大房间挑战ゴーレム。

④从第一层B-2左上的房间跳下去，在第二层B-1的大房间内与ゴーレム战斗。

⑤打倒1～4只ゴーレム后回到起点与神秘人对话，即可结束游戏。

在1.01版里，本任务曾经是刷GR的不错选择，方法是只打倒④的ゴーレム就回来交差。如果你打掉全部ゴーレム，那么S级多半是跑不了的，但由于地方分散，所以还是得多人配合才能节省时间。

迷惑な赠り物

Ⅰ无GR要求·Ⅱ要求GR 14·Ⅲ要求GR 19
地点：フランダール山脉登山道
限制时间：60分
过关报酬：炎巨兽相关、风巨兽相关

S级流程如下

①进入洞窟，在C-3调查发光点拿到青水晶。②从D-5跳下去，调查D-6的红色水晶块拿到赤水晶。③去D-7与エドガー对话，拿到熟した果实。④在B-5与デリック对话，得知要消灭10只バジリスク。⑤歼灭10只バジリスク后与デリック对话，拿到水晶の指轮。⑥返回起点与アレン对话，交出戒指和熟した果实后会与炎风二巨兽战斗，胜利后过关。

和1代相比，这代敌人刷新的速度快了很多，如此一来以往最麻烦的第5步就简单了。只要打双狗，S级没商量。

ジャンク屋の欲

I 无GR要求・II 要求GR 13・III要求GR 17
地点：バンカーロード采掘场
限制时间：60分
过关报酬：金人形相关、铁人形相关、岩人形相关

基本流程如下

首先与第一层C-3的ビル对话，启动电梯，并领到挖掘工具オンボロマトック。用这个工具可以在特定地点挖掘一次，累计挖到10种块交给ビル，即可进行BOSS战。BOSS的种类视玩家上交的块而定，10个古い金の块可以挑战金人（太古の守护者），10个古い金の块＋古い铁の块可以挑战铁人（アイアンゴーレム），包含古い岩の块在内的10个任意块将挑战岩人（ロックガーディアン）。

1代最最恶心的垃圾屋，在本作中难度被大幅简化。想拿S级还是得打金人，不过坐第二层D-2中央的电梯到第一层D-1的矿变为了纯金矿，省去大量烦恼。更重要的是，这回可以带NPC一起来打任务，只要你拿一个铲子，就开菜单塞给NPC，就可以无限领铲子。当然现在我们只要领10个铲子，然后去纯金矿一挖就搞定收工了！

キャラバン队の护卫

I 无GR要求・II 要求GR 13・III要求GR 17
地点：虫の谷
限制时间：60分
过关报酬：大水蜘蛛相关

基本流程如下

①在J-1与队长マルコ对话。
②之后要将队长マルコ、商人ロラン、战士アッド、战士レオン、料理人フリオ、料理人ロロ送到I-7的カイル那里。一次只能送两人，送的顺序可以选择，护送对象死亡的话就算任务失败。
③6人全部送完之后会进入BOSS战，最后护送的两人会参加战斗。
④打败BOSS大水蜘蛛后过关。

本关要想S的话其实速度快就行了。诀窍就是分工合作，在起点处预留一人，这边把目标送到之后留守方立刻带着另外两人动身，如此的话就能快速过关。据本人实验就算单人跑也是完全来得及的，当然这么一来的话别忘了秒杀路上的多罗王。

火龙の巣窟

I 无GR要求・II 要求GR 14・III要求GR 19
地点：バンカーロード采掘场
限制时间：60分
过关报酬：火龙相关

S级流程如下

①在第一层的A-3与火龙战斗，HP降到一定程度后火龙会逃走。
②与起点的アルフ对话，启动电梯。
③在D-3坐电梯来到第二层。
④坐第二层D-2中央的电梯来到第一层，与火龙战斗，它同样会逃走。
⑤坐第二层E-2的电梯来到第一层，与两只火龙战斗，胜利后过关。



リトルグリーバーの生态

I 无GR要求・II 要求GR 14・III要求GR 19
地点：虫の谷
限制时间：60分
过关报酬：谷虫相关、毒谷虫相关

基本流程如下

①在起点与モリス对话。
②打倒大蜘蛛（推荐C-5）获得蜘蛛の卵。
③在B-4放下蜘蛛の卵，进入BOSS战，对手是リトルグリーバー。
④胜利后与モリス对话，带上他来到E-4，清光这里的所有敌人后调查光点，进入BOSS战，对手是リトルグリーバー。
⑤胜利与モリス对话令其加入。在C-1得到リリの花。
⑥通过连续的下风移动到D-5与パート对话，他会告诉你有关毒虫的情报。
⑦在E-4的光点处可以拿到毒キノコ，把它取代リリの花放到D-4的高台上，打败毒谷虫。

基本上只要动作够快就能S。最后阶段如果有人分头对话、拿蘑菇的话会快不少。

疾风の追击战

I 无GR要求・II 要求GR 13・III要求GR 17
地点：バンヘイブン荒野
限制时间：60分
过关报酬：风龙相关

基本流程如下

①与起点的スチュアート对话。
②风龙会随机出现在F-2、C-2、D-5、G-7、I-3五处，调查该处的光点后，如果风龙正好在此，便会进入BOSS战。一定HP以下时风龙会逃走。
③五处全部清扫完之后，来到G-4与风龙进行最终决战，胜利后过关。

本任务要想拿S级，4人是必须的。由于风龙会随机出现在5处，因此必须分头搜索。找到之后会进入BOSS战，全员到齐。胜利之后立刻死回起点，再分头搜索，这样是最快的方法。由于风龙不会出现在之前出现过的地点，因此越往后就越容易。

水脉の苍龙

I 无GR要求・II 要求GR 14・III要求GR 19
地点：バンヘイブン荒野
限制时间：60分
过关报酬：冰龙相关

S级流程如下

①与起点的テレーゼ对话。
②干掉分布于E-3、C-4、E-5、G-4四处的5只大水蜘蛛。注意C-4有两只。顺序不限。
③打死5只大水蜘蛛后与テレーゼ对话选择结束，之后便可以拿到龙の角笛。
④在之前打大水蜘蛛的地方调查光点，之后会进入BOSS战。打败两只冰龙后过关。



黑铁の巨人

I 无GR要求・II 要求GR 14・III要求GR 19
地点：ドグマホール
限制时间：60分
过关报酬：黑机兵相关

S级流程如下

1. 从内部1西边的传送点来到内部2。
2. 从内部2的アイアンゴーレム处拿到两个转移石のかけら。
3. 从内部2北边的传送点来到内部3。
4. 干掉ウィザード魔道兵。
5. 从内部3北边的传送点来到内部。
6. 干掉内部4东边房间里的ウィザード魔道兵。
7. 从内部4西边的传送点来到内部1的北边。
8. 打败隔壁房间里的ウィザード魔道兵。
9. 从内部1西边的传送点来到内部2。（如果还有转移石のかけら时，可以直接从东边的传送点来到内部4。）
10. 从内部2西边的传送点来到内部3。
11. 从内部3北边的传送点来式内部4。
12. 从内部4南边的传送点来到内部5。
13. 干掉暴走的黑机兵。

本关要想拿S级评价，就一定要引发黑机兵暴走事件。要想让其暴走，必须找出3个ウィザード魔道兵并灭之，为此我们需要两个传送石のかけら，打倒路上的铁人和金人便有几率获得。

古の龙王

Ⅰ无 GR 要求 · Ⅱ要求 GR 14 · Ⅲ要求 GR 19
地点：ドグマホール
限制时间：60 分
过关报酬：古龙相关

S 级流程如下

打倒冰龙、火龙、地龙、风龙（顺序不限）之后，调查起点附近地上的光点，与 BOSS 古龙开始战斗。胜利后过关。只要时间够快，S 级十拿九稳。

1代追加任务

这些任务是 1 代通过更新下载追加的任务，其特征是参加人数为 1～4 人，不可变身。这种任务只有Ⅰ、Ⅱ两种变化，其中Ⅰ为中位，Ⅱ为上位。注意平原のモンスター退治Ⅰ为下位，Ⅱ为中位。

平原のモンスター退治

Ⅰ无 GR 要求 · Ⅱ要求 GR 12
地点：ブラスタ平原
限制时间：30 分
过关报酬：Ⅰ为 1 级回复药，Ⅱ为花、蘑菇和蜜蜂相关

S 级流程如下

首先与教官对话，再打倒一定数量的ポルカ族、パケット族、ジャイアントビー（Ⅰ为 25 只，Ⅱ为 50 只），再返回与教官就能过关。

全游戏最简单的任务，S 级评价的关键是过关时间。有个小技巧是发光的树可以调查，摇晃后会出现 5 只蜜蜂。共有 3 棵树可以摇，其中 C-5 西北方的那棵是固定的，剩下两棵随机于 B-5 西南、B-6 中央、C-5 中央偏右、C-6 东北、D-5 中央出现。

探し物は何ですか?

Ⅰ要求 GR12 · Ⅱ要求 GR 15
地点：ブラスタ平原
限制时间：60 分
过关报酬：魔人相关

S 级流程如下

去 G-3 与??? 对话。之后讨伐一种大型敌人后获得某种卡片再回来报告，打倒 BOSS 即可过关。大型敌人共有 3 种，其变化如下：

大型敌人	位置	掉落卡片	BOSS
トレント	G-5、B-7	汚れたカード	ギガース・甲壹式
トロル	C-5、D-7、F-6、F-7	曲がったカード	ギガース・甲参式
トロルキング	G-7	古びたカード	ギガース・甲伍式

要想获得 S 级的话，就要打倒トロルキング。

这是 1 代最初追加的任务，难度自然不大。多人游戏时，可以让一人先去对话，其他人直扑指定地点。拿到多张卡片时，注意要扔掉不需要的卡片。

モンスター使いへの道

Ⅰ要求 GR12 · Ⅱ要求 GR 15
地点：クレイドール平原
限制时间：60 分
过关报酬：ビッグマウス相关、トレント相关

S 级流程如下

①先与 C-5 的モロー对话两次，制作陷阱，素材够的话可直接开打。具体如下：

陷阱名	出现敌人	任务	必要素材
牙兽の丸焼き	ビッグマウス、ワイルドボア×4	Ⅰ	お化けクルミの壳×5、狼の牙×10
		Ⅱ	爆弹クルミ×5・饿狼の牙×10
古ぼけた木偶人形	トレント、ウィンドエレメント×2、アイスエレメント×2	Ⅱ	坏れた假面×5、蜂の外壳×10
		Ⅱ	古びた假面×5・兵队蜂の壳×10

②2 种陷阱各打一次之后，满足条件③和④，可同时进行。

③去 B-7 与ラウス对话两次，再去 B-5 调查茶色い兽，之后返回与ラウス对话。这样制作牙兽の丸焼き陷阱后会追加 1 只ビッグマウス。

④去 D-5 与バランドール王国兵对话两次，在 D-3 调查倒地的士兵，再返回 D-5 与士兵对话。这样制作古ぼけた木偶人形陷阱后会追加 1 只トレント。

⑤返回モロー处，将两种陷阱各打一次，之后选择"そろそろ引き上げる"结束任务，即可拿到 S 级。

ざわめく森

Ⅰ要求 GR12 · Ⅱ要求 GR 15
地点：ブラスタ平原
限制时间：30 分
过关报酬：トレント相关

S 级流程如下

在 F-7 区域内打倒 3 个トレント，再返回 E-7 与ドレアドル对话即可。

非常简单的任务，惟一需要注意的是踩中蜂巢之后会出现大量蜜蜂。

トロル族の秘宝を探して

Ⅰ要求 GR12 · Ⅱ要求 GR 15
地点：ブラスタ平原
限制时间：60 分
过关报酬：トロル相关、トロルキング相关

S 级流程如下

这个任务要想拿 S 级评价，就要找到 30 个秘宝の欠片交给 E-4 的カミオン。打倒或部位破坏トロル就有可能拿到秘宝の欠片，另外调查地上发光的地方也有可能拿到秘宝の欠片。在 G-5 可以让リットン加入，在 G-3 打倒大蜘蛛后可以让グラスパ加入，这两人加入后都会令发光的地方数量增加，带着这两个人的玩家需要仔细搜索，不然数量肯定不够。交上 30 个之后，BOSS 战将是トロルキング×1、トロル×2。

和 1 代相比，这次获得秘宝の欠片的几率增加了不少，不过还是要花一定时间的。

坑道に潜む蜘蛛

Ⅰ要求 GR12 · Ⅱ要求 GR 15
地点：ノルディア坑道
限制时间：30 分
过关报酬：大土蜘蛛相关

S 级流程如下

本任务拿 S 级评价的条件比较简单：打倒各种蜘蛛合计 100 只，之后返回第二层 C-3 与ダルヴィア对话，选择"调查する"后打倒大蜘蛛×2、コゲモ×5 即可过关。

不过要想打倒 100 只蜘蛛比较麻烦，光靠杀死看到的蜘蛛还不够。你还需要打倒火冰蜥蜴，它们会在地面上留下水晶の破片，具体位置在第二层 B-4、第三层 A-4（两处）、第三层 C-4。

将水晶の破片放入发光的地面，就会引出大量蜘蛛，发光的地面位于第二层 C-3、第二层 B-4 或第三层 A-4、第三层 B-4 东侧、第三层 C-3 南侧。与第三层 B-4 左上的ゴーレン对话，发光的地面的所在位置会在地图上标明。

热砂の雷光

Ⅰ要求 GR12 · Ⅱ要求 GR 15
地点：ラグニッシュ砂漠
限制时间：60 分
过关报酬：风巨兽相关

S 级流程如下

先与 C-4 的ポアロ对话，之后调查 B-3 左上角的发光点，之后你需要把素材给 C-4 的モロー让他制作ガルーダ酒和饿狼香，S 级的话需要 4 个ガルーダ酒和 1 个饿狼香。其中ガルーダ酒需要 5 个熟した果实制作，这种素材在打倒蜜峰和蝎子时会获得；饿狼香需要 3 个兽肉制作，打倒狼可以获得兽肉。

之后需要在5个发光点使用这4个ガルーダ酒和1个饿狼香，使用4个ガルーダ酒的发光点位置是随机的，使用后会与大批风巨兽发生战斗。饿狼香的使用地点是B－3西北方，使用后会出现トロルキング和两只风巨兽。

采掘场の白い兽

Ⅰ要求 GR12 · Ⅱ要求 GR 15
地点：バンカーロード采掘场
限制时间：45分
过关报酬：ビッグマウス相关、狼相关、オパールベルベット（Ⅱ限定）

S级流程如下

①首先打倒50只ジャッカル。
②途中打倒火蜥蜴和红蝎子可以拿到发酵虫，与地下二阶E－2的ボエトス、D－2的パスキン对话，可以启动东西两侧的电梯。其中东边需要5个发酵虫，西边需要10个。遭遇ビッグマウス后，要注意不要将其秒杀，需要等其召唤一次狼群再将其轰至渣。
③打倒50只ジャッカル后，去地下二阶D－3与シュタウト对话选择"任せてください"，这样就可以使用南部的电梯了。
④坐电梯下去，再打倒30只ジャッカル。这里可以利用打死流氓后落下的饿狼香，在发光的地面使用就能召唤出新的狼群。
⑤满足条件时与地下一阶C－3的バルク对话，选择"强力な饿狼香"，击败3只ビッグマウス。之后对话过关。



圣骑士の遗物

Ⅰ要求 GR12 · Ⅱ要求 GR 15
地点：ドグマホール
限制时间：30分
过关报酬：魔人相关、圣骑士の证（Ⅱ限定）

S级流程如下

①与D－2的调查队对话，选择"引き受ける"，之后在战斗开始后2分钟内结束战斗。
②与D－4的调查队对话，选择"引き受ける"，之后在战斗开始后4分钟内结束战斗。
③与C－4大房间中央的调查队对话，选择"引き受ける"，之后在8分钟以内回收全部的古びた石版。
④回收途中在C－4东南的房间里可以让グラント加入，有他加入后才能安全打开宝箱。石板位于C－3、B－3、B－4西、B－5北、B－5南、D－5。
⑤之后与C－5的调查队对话，选择"引き受ける"，进入BOSS战，对手是两个魔人加4个杂兵，需要在7分钟内解决战斗。
⑥与C－3的调查队对话，结束任务。



决死の防卫战

Ⅰ要求 GR13 · Ⅱ要求 GR 17
地点：クレイドール平原
限制时间：60分
过关报酬：魔人相关、魔兽相关

S级流程如下

先与守备队长ロバート对话两次，之后依次有4场战斗，分别是4杂兵、1魔人、2魔人、1魔兽加2杂兵。打完之后就算过关。
本关一般而言只要顺利过关就能S，不过需要注意别让NPC队长死掉，否则就算任务失败。



迫り来る巨影

Ⅰ要求 GR13 · Ⅱ要求 GR 17
地点：フランダール山脉登山道
限制时间：30分
过关报酬：金人形相关、炎巨人相关、冰巨人相关

S级流程如下

在B－3有两个红巨人，C－2有一个蓝巨人，将其全部消灭后与C－2的依赖人对话，就会进入BOSS战，对手是一红一蓝两名巨人。
S级的关键在于在巨人所在的地位有两名护卫兵，与其对话后会看到"金色"字样，两人均对话完毕之后，BOSS战中会追加太古の守护者，打过之后就是S。本任务也是1代第一个救济任务，值得纪念。

城下に潜む危机

Ⅰ要求 GR13 · Ⅱ要求 GR 17
地点：バランドール王国
限制时间：30分
过关报酬：铁人形相关

S级流程如下

很简单的一个任务，顺着这条路往下走即可。途中一共有3场BOSS战，对手分别是：ゴーレム+4元素、アイアンゴーレム×2、アイアンゴーレム、ゴーレム×2。打完之后就算过关。
本关的小花絮是调查不同的士兵可以拿到不同的药，当然没什么价值就是了。

暗の斗技场

Ⅰ要求 GR13 · Ⅱ要求 GR 17
地点：バランドール王国
限制时间：60分
过关报酬：视最终战的敌人而定

S级流程如下

这个任务可以由玩家来选择对手。第一战可以选择森の番人（トロル）、土の傀儡（ゴーレム），第二战可以选择冰刃の雨（アイスジャイアント×2）、岩块の双璧（ロックガーディアン×2），第三战可以选择双头の毒虫（リトルグリーバー×2）、电击の二重奏（太古の守护者×2）。打完三战就算过关。
打完第一场战斗后，与左边的ゾーラ战斗，之后第二场战斗中敌人数量会变为3个。打完第二场战斗后，与东边门前的ウィザード兵战斗，之后第三场战斗中敌人数量会变为3个。最后打太古の守护者的话，就可以获得S级评价。

平原に集う巨大虫

Ⅰ要求 GR13 · Ⅱ要求 GR 17
地点：クレイドール平原
限制时间：30分
过关报酬：大水蜘蛛相关、バランドール勋章（Ⅱ限定）

S级流程如下

这个任务的目的是拿解毒肝救助10个中毒的兵士和守备队长ロバート，解毒肝在打倒敌人后可以获得，每人都需要3个解毒肝，一共就是33个。救完之后与队长对话，就会进入BOSS战，对手是两只大水蜘蛛加4只小蜘蛛。
S级关键就在于行动要快，不能出现兵士病情恶化的讯息，因此1人完成的话很有难度。

风の民の龙退治

Ⅰ要求 GR13 · Ⅱ要求 GR 17
地点：虫の谷
限制时间：30分
过关报酬：风龙相关、大水蜘蛛相关

S级流程如下

①先与D－4的ヘクトール对话，再与C－4的ペイトン对话，选择"乗っていく"。

②与E-4的リック对话，选择“讨伐を开始する”，进入BOSS战。
③返回起点后可以从リュノー、マシュー、ミュール、エルリック四人选择两人当同伴，与ペイトン对话，选择“西の洞窟へ行く”来到C-4南边。之后与ルック对话进入BOSS战，对手是一只风龙。
④返回起点后带上之前拣剩的两人，与ペイトン对话,选择“乘っていく”来到D-3。之后与リック对话进入BOSS战，对手是一只大水蜘蛛。
⑤返回起点与ペイトン对话，选择“乘っていく”来到C-4南，与ロッコ对话选择“手伝う”，ロッコ会加入，之后是BOSS战，对手是两只大水蜘蛛。
⑥返回起点与ペイトン对话，选择“乘っていく”来到D-2，与オズモンド对话后他会加入，之后是BOSS战，对手是两只风龙。打倒之后就过关。

魅惑の观光名所

Ⅰ要求 GR13・ Ⅱ要求 GR 17

地点：フランダール山脉登山道
限制时间：60分
过关报酬：蜜蜂相关、炎巨人相关、冰巨人相关、风巨兽相关、大土蜘蛛相关、大水蜘蛛相关、アメジストジオード（Ⅱ限定）

S级流程如下

①与从开始地点数第2名的观光协会员对话，杀光附近的蜜蜂。
②与ジョン、西北方死路位置的会员对话。
③杀光西北小屋前的バジリスク，从周围的会员处得知会长的特征1。
④往东北进发，消灭所有敌人。再从周围的两名会员处得知会长的特征2和3。
⑤问到3个特征的人回到西边，与B-4南的观光客（会长）对话。此时剩下的人往北进发，杀光蜥蜴。
⑥与会长对话的成员经过东边的洞，在D-5与风巨兽战斗。
⑦在B-3与红蓝巨人展开战斗。
⑧在C-2与大水蜘蛛、大蜘蛛展开战斗。
⑨最后与广场中央的会员对话。

名画の条件

Ⅰ要求 GR13・ Ⅱ要求 GR 17

地点：バンヘイブン荒野
限制时间：40分
过关报酬：风龙相关、土龙相关、妖精の羽（Ⅱ限定）

S级流程如下

①在C-4与ジョシュ对话,令其加入。
②在C-4调查石门选择“挑む”，之后是BOSS战，对手是一群杂兵。
③再次对话带上ジョシュ，去D-3与风之民对话，进入BOSS战，对手是土龙一只。
④与D-2的ジョシュ对话，这时要收集40个兽毛给他。
⑤集齐兽毛之后与メルヴィン对话，再次对话让ジョシュ加入。
⑥与F-2的风之民对话进入BOSS战，对手是风巨兽。4分钟内获胜的话，战斗后可以让セシリア加入。
⑦在D-5与ジョシュ对战开始BOSS战，对手是风龙两只。
⑧获胜后与メルヴィン对话即可过关。

デミトールの危机

Ⅰ要求 GR14・ Ⅱ要求 GR 19

地点：自由都市グリード
限制时间：60分
过关报酬：古魔人相关

S级流程如下

和1代比，这个任务被简化了很多，取消了魔成兽的变化，因此不用打队长了。所有的机关一开始就已经打开了，省去了大量时间。值得一提的是这个任务的GR点数给得非常多，有些出乎意料。

任务开始后4个人会分为东西两条路，只要把两条路上的6个魔人全灭，就可以修复电梯，坐到底层之后进门就是BOSS战，对手是古魔人。注意东西两边都需要利用洞穴来到第二层。东路线需要在D-2把开关拉向右边，之后从右边的排水口走下去即可。西路线可以直接从B-2西北房间的洞里走进去。

二つの炮击

Ⅰ要求 GR14・ Ⅱ要求 GR 19

地点：フランダール山脉登山道
限制时间：60分
过关报酬：合成兽相关、魔成兽相关

S级流程如下

与B-2的护卫兵对话选择“はい”，会进入三连战，对手分别是：魔人两只、合成兽、魔成兽。

砂尘の攻防战

Ⅰ要求 GR14・ Ⅱ要求 GR 19

地点：ラグニッシュ砂漠
限制时间：30分
过关报酬：魔兽相关、黑机兵相关、AC回复药

S级流程如下

和センジュ对话后最多有5场战斗可打，每场战斗打完后都有休整时间，可自行决定是否继续挑战。5场战斗的对手如下：

1	ウィザード兵士长、ウィザード剑兵×3、ウィザード弓兵×2
2	黑机兵、ウィザード部队长×2、ウィザード魔道兵×4
3	黑机兵×2、ウィザード战士长、ウィザード战斧兵×2、ウィザード魔道兵×2
4	黑机兵、ギガース・乙伍式、ウィザード部队长、ウィザード枪兵×2、ウィザード魔剑兵×2、ウィザード魔道兵×2
5	グラン・ギガース、黑机兵×2、ウィザード魔剑兵×4

这个任务本来是全游戏最好赚GR点数的任务，1分半钟36000点，不过在随后的升级中被改掉了。快速赚GR的方法是打完第一场战斗后选择撤退。当然如此一来就拿不到黑机兵和魔兽相关的东西了。

暗夜の咆哮

Ⅰ要求 GR14・ Ⅱ要求 GR 19

地点：ブラスタ平原
限制时间：30分
过关报酬：炎巨兽相关

S级流程如下

打倒30只ワイルドボア，并打倒F-7的两只火狗和E-6的一只火狗，之后与C-8的ライナス对话就能过关。

这个任务条件很简单，不过对时间要求比较高，要加快速度。



荒野に逃げたグリーバー

Ⅰ要求 GR14・ Ⅱ要求 GR 19

地点：バンヘイブン荒野
限制时间：30分
过关报酬：谷虫相关、毒谷虫相关

S级流程如下

①与ウィンドライダーズ对话来到第2区，打倒1只谷虫。
②与ウィンドライダーズ对话来到第4区，打倒3只谷虫。
③与ウィンドライダーズ对话来到第3区，打倒2只谷虫。
④与ウィンドライダーズ对话来到第1区，与ヤヤモ对话，进入BOSS战。
⑤战胜两只毒谷虫后过关。



龙の巢穴

Ⅰ要求 GR14 · Ⅱ要求 GR 19
地点：ノルディア坑道
限制时间：60 分
过关报酬：古龙相关、火龙相关、龙の宝玉（Ⅱ限定）

S 级流程如下

又一个昔日的刷 GR 好任务，不过如今已是物似人非。（笑）这个任务拿 S 级还是很有难度的，你需要获得 20 个赤いかけら、20 个青いかけら、3 个卵の壳。之后去第一层 C–2 找モリス，听他讲解完之后去第二层 C–3 与エリオット对话，从他前方的电梯来到第三层。之后在第三层 D–3 与守备队长ロバート对话会进入 BOSS 战，对手是古龙 1 只、火龙 2 只。获胜后与队长对话就算过关。

赤いかけら是打倒火蜥蜴后随机出现的，另外与第一层 C–3 中央西边的ビリー对话可以拿到 2 个，与第三层 C–4 中央东北的フレッド对话可以拿到 4 个。

青いかけら是打倒冰蜥蜴后随机出现的，另外与第一层 D–2 的ザック对话可以拿到 2 个，与第二层 B–4 东南的スタンリー对话可以拿到 4 个。

3 个卵の壳的位置分别是：1. 第一层 B–3 东南的蝎群歼灭后，出现在发光的地面；2. 第三层 B–4 西北打倒大水蜘蛛后拿到古びた剑，之后回第二层 B–3 与ジェフ对话换到卵の壳；3. 打倒第三层 B–4 的大蜘蛛后，与猫对话拿到。

根据玩家手上材料的不同，最后的 BOSS 还有火龙 2 只或冰龙 2 只的变化。

神々の戏曲

Ⅰ要求 GR14 · Ⅱ要求 GR 19
地点：ドゲマホール
限制时间：60 分
过关报酬：古魔人相关、四属性龙相关

S 级流程如下

①首先进入宝场广场西边的传送点。
②打倒 B–2、C–3 的元素群，再与附近的两个神秘人对话，拿到两个壹之键。
③从 D–2 左下方的转送点返回，选择两个壹之宝箱进入 BOSS 战。BOSS 是属性龙，可以根据属性来确认。
④从东西两侧传送，目的是打倒魔人拿到贰之键。之后东边从 C–2 传送回来，西边从 B–2 传送回来。可分头同时进行。
⑤返回后开启两个贰之宝箱进入 BOSS 战。
⑥两战获胜后开启叁之宝箱进行传送，之后与神秘人对话进入 BOSS 战，对手是古魔人 1 只、魔人两只。



结束の佣兵团

Ⅰ要求 GR14 · Ⅱ要求 GR 19
地点：バンヘイブン荒野
限制时间：30 分
过关报酬：黑机兵相关、合成兽相关、ユニオン佣兵团员证（Ⅱ限定）

S 级流程如下

①在地下 E–3 打倒杂兵群。
②在地下 E–4 令テレーゼ加入。
③与附近的ヴォルギス，开始搜索潜伏部队的任务。
④在地下 G–4 东北歼灭潜伏部队。
⑤从 E–4 南边的门前进，在岔路口选择南边，在地上 F–5 歼灭潜伏部队。
⑥回到地下，在 E–5 消灭黑机兵两只。
⑦往南前进，ギゼル加入。
⑧来到 G–7，进入 BOSS 战，对手是グレアディモス和黑机兵各 1 只，外加杂兵若干。



キショウアゲハを探して

Ⅰ要求 GR14 · Ⅱ要求 GR 19
地点：バンヘイブン荒野
限制时间：30 分
过关报酬：谷虫相关、毒谷虫相关、辉翔扬羽蝶の茧（Ⅱ限定）

S 级流程如下

比较麻烦的任务，需要捉到 55 只蝴蝶（キショウアゲハ）才能确保 S 级，任务中一共有 60 只。从起点北边的蒲公英开始，下手时飞向南边，有 23 只蝴蝶；上手时飞向北边，有 35 只可以收集。这个任务的路线比较复杂，用文字不太好说明，由于几乎没人打这个任务，就不具体说明了。



2代原创任务

2 代原创任务的特点如下：支持 6 人联机；可以有 1 人变身为骑士；只有Ⅰ·Ⅱ两种变化，其中Ⅰ为上位，Ⅱ为超位。

天と地に潜む影

Ⅰ要求 GR16 · Ⅱ要求 GR 22
地点：バンヘイブン荒野
限制时间：30 分
过关报酬：四属性飞龙相关

S 级流程如下

在此任务中，打倒敌人会出现 4 种饵，将饵置于特定地点，就会诱出对应属性的飞龙。打倒 10 只飞龙后回来报告，就可以获得 S 级评价。

此任务在 1.01 版中可以用来赚 GR 点数，方法是留一人报告，其余 5 人在最近的水风龙点诱出一只秒掉，然后留守者迅速报告就能过关。因为饵必须由一个人上交，所以多人游戏时可以把饵扔到地上，让某名队友凑齐数量后上交。注意如果能上交与鳞的颜色相同的饵，那么一次能诱出两只飞龙（如在青の鳞的地点上交 10 个青色の肉，就会出现两只水飞龙）。如果用不同颜色的饵，那么一次只能引出一只飞龙。

位置	鳞的颜色	对应的肉（掉落敌人）	出现的飞龙
洞窟内E–3	青の鳞	青色の肉×10（アイスリザード）	フロストワイバーン
地上F–2	赤の鳞	赤色の肉×10（ファイヤーリザード）	イグニスワイバーン
地上E–3	黄の鳞	紫色の肉×10（バジリスク）	ソルムワイバーン
地上D–6	绿の鳞	绿色の肉×10（フェザーリザード）	ゲイルワイバーン
洞窟内E–5	青の鳞	青色の肉×10（アイスリザード）	フロストワイバーン
地上F–6	赤の鳞	赤色の肉×10（ファイヤーリザード）	イグニスワイバーン
洞窟内G–4	绿の鳞	绿色の肉×10（フェザーリザード）	ゲイルワイバーン
地上G–4	黄の鳞	紫色の肉×10（バジリスク）	ソルムワイバーン

灼热の扫讨作战

Ⅰ要求 GR16 · Ⅱ要求 GR 22
地点：ラグニッシュ砂漠
限制时间：60 分
过关报酬：デューク・ギガース相关、ゾア・クリスタル相关、古代机战车相关

S 级流程如下

非常简单的任务，连续歼灭敌人的三阵攻击即可进入 BOSS 战。不过第三阵时有两种变化，一种是正面突破，另一种是迂回奇袭。正面突破时 BOSS 是デューク・ギガース，迂回奇袭时 BOSS 是古代机战车。

デューク・ギガース是本作新增的 BOSS，对付它需要一点技巧。デューク・ギガース在变身前形态有如鸵鸟，此时其身上会有 4 只邪眼，随机会有一只邪眼发光使用落雷。不过若是在落雷使出来之前用大威力招式攻击发光的邪眼，就能对其造成重大伤害，并中止落雷。除了这个时候之外，其他时候任何攻击对它的伤害都很小（吸血魔法可造成正常伤害）。

在鸵鸟形态对其造成一定的伤害之后，它就会变身为魔人形态，这个

形态下就可以正常攻击了。不过需要注意的是它的大招怪光线，这一招发动之后一定要躲得远远的，或者进行防御。如果不幸被这招打中，除了损血之外，还会进入全能力下降的诅咒状态，非常讨厌，一定要注意。

デューク・ギガース和ジェネラル・ギガース都属于双魔人，打法也类似，不同之处在于デューク・ギガース身上只有眼，而ジェネラル・ギガース身上只有碧眼。

此任务的主要目的是用来获得纯磁石水晶，这是做圣柜骑士武器所必须的素材。

四界の王

Ⅰ要求 GR16・Ⅱ要求 GR 22
地点：迷いの森
限制时间：60 分
过关报酬：魔像王相关

S 级流程如下

这个任务是要消灭四大魔像王，魔像王的出现条件是消灭 29 只以上的对应属性鱼，例如打倒 29 只以上的サラマンドラ时，就会出现夏之魔像王イフリート。魔像王出现后会有讯息提示，同时地图上出现标记。

此外在春夏秋冬四个区域各隐藏着 3 种元素怪，打倒元素怪后会随机出现大量敌人，敌人变化的规律是鱼→蜜蜂→蜘蛛→狼，玩家可据此来调整是否需要打倒元素怪。例如打倒春区域的元素怪后出现狼，这就表明再打死一只元素怪就可以出现鱼了。元素怪的位置如下：

春	D-5西南、C-6西、B-5西北
夏	D-7东北、G-6中央南、F-6南
秋	F-4中央西南、G-3西南、G-2
冬	C-4东北、C-3西北、E-2北

时空の狭间

Ⅰ要求 GR18・Ⅱ要求 GR 24
地点：ドグマホール
限制时间：30 分
过关报酬：アークナイト相关

S 级流程如下

先和中央的神秘人对话，之后消灭眼前的所有属性鱼。之后再次与神秘人对话，选择“更なる力を追い求める”，这时会出现传送门。如果想拿 S 级评价的话，就要通过传送门将所有区域的敌人全灭。之后在任务区域最边缘的 4 个角落的小岛上会出现两枪两槌共计 4 名骑士，全部打倒后出现提示讯息，返回和神秘人对话接受挑战，就会进入最后的 BOSS 战，对手是两名剑骑士。

时空の狭间Ⅰ中出现的杂鱼骑士是中位，会出士之证，所以这个任务还算热门。不过士之证的掉落几率非常低，要有心理准备。而时空の狭间Ⅰ过关时给的报酬是上位的，这点需要注意。

ヒミツの竞技会

Ⅰ要求 GR18・Ⅱ要求 GR 24
地点：ドグマホール
限制时间：30 分
过关报酬：大风蜘蛛相关、大炎蜘蛛相关、土巨兽相关、冰巨兽相关

S 级流程如下

①与第二层 C-3 西南的审判员对话，进入 BOSS 战，对手是土巨兽。
②与第二层 B-5 电梯附近的竞技委员对话，开始夺回电梯钥匙的任务。
③夺走钥匙的人会随机于 B-3、B-4、B-2，C-3 出现，找对人后对话展开战斗，获胜后拿到钥匙。
④坐电梯来到第三层，和审判员对话，进入 BOSS 战，对手是大炎蜘蛛和大风蜘蛛。
⑤回到第二层，将所有骷髅全灭。此处建议分头行动。
⑥在第二层 C-3 与门前的竞技委员对话，之后进门坐电梯来到第三层。
⑦与审判员对话进入 BOSS 战，对手是冰巨兽、土巨兽。

补充说明：第 3 步中目标的位置是可以提前预知的，方法是在第一战之前与 C-3 的ゾーラ一家 4 口人对话，对话中出现“邪魔”字样的人就是拿走钥匙的人。第 3 步中，这 4 人的位置分别是：C-3 デレク、B-3 キース、B-4 西北 ゾーラ、B-4 中央 バルガス。

翼にのせた思い

Ⅰ要求 GR18・Ⅱ要求 GR 24
地点：虫の谷
限制时间：60 分
过关报酬：黑飞龙相关、白飞龙相关

S 级流程如下

这绝对是全游戏中最难拿 S 级的任务。这个任务中会出现大量特殊道具，事先要在道具栏留出至少 6 个空位。基本上就是要不断打倒敌人获得特殊道具，此外可以在 K-3 与技师用素材交换动力源。难点在于最后造飞机时除了素材数量要够之外，还要保持平衡性，而且造飞机所需的素材数量也是随机的。如果是组野团的话很难配合完美。最后如果是 S 级的话，技师的评价是“完璧だ”，这样最后会出现两黑一白共三头飞龙。

下面提供一种日本玩家发明的无脑 S 级方法。首先准备丈夫な羽 ×18、轻い羽 ×1、薄い羽 ×9、丈夫な壳 ×18、轻い壳 ×1、薄い壳 ×9。之后作成强化型动力源 3 个。最后造飞机时，先交薄い羽 ×7、薄い壳 ×7，然后看看技师对各部分的评价，再交上对应的素材。

各部位评语	上交素材
翼：全然驮目、胴体：良くなってきた、动力：申し分ない	丈夫な羽×3、薄い羽×1、丈夫な壳×2
翼：全然驮目、胴体：申し分ない、动力：良くなってきた	丈夫な羽×3、轻い羽×1、强化型动力源×2
翼：良くなってきた、胴体：全然驮目、动力：申し分ない	丈夫な壳×3、薄い壳×1、丈夫な羽×2
翼：良くなってきた、胴体：申し分ない、动力：全然驮目	轻い羽×1、薄い羽×2、强化型动力源×3
翼：申し分ない、胴体：全然驮目、动力：良くなってきた	丈夫な壳×3、轻い壳×1、强化型动力源×2
翼：申し分ない、胴体：良くなってきた、动力：全然驮目	轻い壳×1、薄い壳×2、强化型动力源×3

漆黑の龙王

Ⅰ要求 GR 20・Ⅱ要求 GR 26
地点：バンカーロード采掘场
限制时间：60 分
过关报酬：阎龙相关、古龙相关

S 级流程如下

①在采掘场中央将敌人全灭，会出现发光物，调查后取得古びた键。
②与旁边躲在铁丝网后的ロッコ对话，使用古びた键开门，再与ロッコ令其加入。
③接下来去解救オズモンド，他会随机出现于地下一阶的 3 个位置。有个办法可以判断其位置，就是让带着ロッコ的人来到 3 个电梯口，如果正确的话会出现讯息提示。
④坐电梯来到地下一阶，击败双龙之后救出オズモンド，返回起点和マシュー对话。
⑤往南走会进入 BOSS 战。如果有オズモンド加入，BOSS 会是一匹阎龙和一匹古龙，过关即为 S 级。

这个任务的人气很高，原因在于过关速度快，有大量采集，而且正好与雷雨の救出战互补。此外阎龙和古龙的素材也是非常有用的。地下一阶的 3 处会随机出现不同的龙和飞龙，稀缺大量素材时不妨叫上朋友一起来此断尾。

雷雨の救出战

Ⅰ要求 GR 20・Ⅱ要求 GR 26
地点：クレイドール平原
限制时间：60 分
过关报酬：ジェネラル・ギガース相关、蟹魔人／神相关、黑机兵の盾（Ⅰ限定）、黑机兵の大盾（Ⅱ限定）

S 级流程如下

救出 16 人后靠近敌本阵即可进入 BOSS 战，BOSS 是ジェネラル・ギガース。16 人的位置和营救条件如下。其中极秘情报文书在黑机兵身上，可以通过部位破坏取得；战友の剑在カルキノス・ギガース身上，其位置会在西边和南边随机出现；作战战术书在ウィザード部队长和ウィザード战士长身上。



场所	条件
F2	无
G2	无
G3	作战战术书
H4	破坏帐篷
F4	破坏炮台
F4右	极秘情报文书
F6	战友の剑
E5右上	无
F3下	无
E3下	无
E2左上	作战战术书
D2	破坏炮台
C2右上	无
C1	破坏帐篷
C3	破坏炮台
B3	极秘情报文书

这个任务是目前人气最高的任务，其原因在于可以获得双魔人／神の碧眼、蟹魔人／神の魔眼。另外本关是非常适合采集的一关，除了无水晶点之外，其他矿点应有尽有，特别是有丰富的原木和枝木。一般来说全部采遍就需要大约10分钟，而这个任务的过关时间也就在12分钟左右，那么自然是打过比较值了！没得说，先打上一百遍吧！





"雷雨"采集点分布图

せめて安らかな眠りを

Ⅰ要求 GR 20 · Ⅱ要求 GR 26
地点：クレイドール平原
限制时间：60 分
过关报酬：レイス相关、阎龙相关

S 级流程如下

S级的条件是用圣水净化60个魂，这要求玩家跑遍地图。圣水可以直接购买，也可以在打死敌人时拿到。不过注意，部分魂要满足条件才会出现。其一是打死レイス，其二是用生命の滴来令春神木复苏。

生命の滴是打死植物系敌人后拿到的，这些敌人分布于B-4南、F-6南、G-3。此外F-6南的フォーリア兵也会赠送。春、夏、秋的神木在唤醒之后会出现新的魂。

从C-3或E-3进入冬之区域时，选择"讨伐に向かう"，就会进入BOSS战，对手是阎龙和レイス。当然就算你一个魂都不净化，一样可以进入BOSS战。过去曾经用这个方法来最速刷鉴定装备，因为此任务是目前惟一一个会掉落GR 25鉴定铠装备的任务，不过现在就不行了。



冥府魔道

Ⅰ要求 GR 20 · Ⅱ要求 GR 26
地点：ドグマホール
限制时间：30 分
过关报酬：视 BOSS 情况而定

S 级流程如下

这又是一个人气任务。这个任务其实就是用素材来购买挑战指定BOSS的机会，交齐所需素材之后直接开打，打完就收工，只要时间快就能拿S级评价。每天会有3种BOSS战组合供玩家选择，过24小时之后会换为下三种。由于只要一个人交素材即可，所以剩余5个人等于是白赚一次机会。现在大家明白为什么这个任务人气很高了吧？当然大家也不用过分担心没素材怎么办，因为这个任务的素材都是彼此关联的。只要你顺着打下去，素材肯定够了。

实际游戏中BOSS战组合是按从上到下的顺序逐日改变的，轮完之后从最上方重新开始计算。



空间の番人		时间の番人		生命の番人	
必要な素材	出现するボス	必要な素材	出现するボス	必要な素材	出现するボス
Ⅰ：毒谷虫の大牙×10 Ⅱ：毒谷虫の刚牙x10	黑机兵 ロックガーディアン×2	Ⅰ：古龙の大鳞×10 Ⅱ：古龙の刚鳞x10	グレアデイモス ケルベロス×2	Ⅰ：ミストの结晶×10 Ⅱ：トレントの秘纹咒x10	トロルキング トロル×2
Ⅰ：黑机兵の坚腕轮×10 Ⅱ：黑机兵の凄腕×10	アイスドラゴン 大水蜘蛛×2	Ⅰ：合成兽の大牙×10 Ⅱ：合成兽神の大爪×10	ラミアコメス リトルグリーバー×2	Ⅰ：トロルキングの铠×10 Ⅱ：トロルキングの金铠×10	大蜘蛛×3
Ⅰ：冰龙の大鳞×10 Ⅱ：冰龙の刚鳞×10	太古の守护者×3	Ⅰ：古魔人の大爪×10 Ⅱ：古魔神の爪×10	ディノ・グレアデイモス メガロティグリス×2	Ⅰ：大土蜘蛛の长足×10 Ⅱ：大土蜘蛛の刚爪×10	アイアンゴーレム×3
Ⅰ：金人形の坚腕×10 Ⅱ：金人形の凄腕×10	ウインドドラゴン ビッグマウス×2	Ⅰ：魔成兽の坚い背甲×10 Ⅱ：魔成兽神の大爪×10	グラン・ギガース ギガース・甲零式 ギガース・乙参式	Ⅰ：铁人形の坚腕×10 Ⅱ：铁人形の凄腕×10	サイクロプス アイスジャイアント×2
Ⅰ：风龙の大鳞×10 Ⅱ：风龙の刚鳞×10	ポイズングリーバー×3	Ⅰ：魔兽の大爪×10 Ⅱ：魔兽王の爪×10	エンシェントドラゴン ファイヤードラゴン アースドラゴン	Ⅰ：巨兽のヌメ革×10 Ⅱ：巨兽の上革×10	トレント ゴーレム×2









2代追加任务

这里介绍的是2代的追加任务。2代追加任务的共同特点是：支持6人联机；所有人均可同时变身为骑士；均有特殊素材，专门用来制作特殊装备；只有Ⅰ·Ⅱ两种变化，其中Ⅰ为上位，Ⅱ为超位。2代追加任务的难度普遍偏高，这是因为任务设定为任何一人阵亡就算失败。到最新追加的强袭！イシュレニア军！里这个设定被改掉了，但这个任务本身的难度就相当高了。

蛮族の逆袭

Ⅰ要求GR 15·Ⅱ要求GR 21

地点：ノルディア坑道
限制时间：15分
过关报酬：トロル相关。Ⅰ限定报酬：王国制の薄绢、フレムロン108、アスミウム799、ウィンドルト343、ウォルタレン466；Ⅱ限定报酬：王国制の珠衣、フレムロン308、アスミウム999、ウィンドルト543、ウォルタレン666

S级流程如下

这个任务难度不低，虽然GR要求只是15和21，但难度远远超过了这个GR等级时玩家的真实实力。蛮族の逆袭Ⅱ称得上是所有任务中因战斗原因而最难拿S级评价的任务。要想拿S级的话，必须有数个强力的枪骑士一起上场狂轰，轰掉两只ガルガンチュアオ有S级的可能。

本任务有点像是15分钟的生存模式，トロル会不断出现，当累计干掉一定数量的トロル时，会出现トロルキング的强化版ガルガンチュア，HP非常高。



傀儡子千游

Ⅰ要求GR 17·Ⅱ要求GR 23

地点：ドグマホール
限制时间：30分
过关报酬：骑士相关（Ⅰ为中位，Ⅱ为超位）、古の游び糸（Ⅰ限定）、古の操び糸（Ⅱ限定）

S级流程如下

完成三连战一般就能拿S级。对手分别是骑士×1、骑士×2、骑士×3。如果打得快的话，第三战时敌方会增援一名骑士，这样S级就铁定到手了。

这个任务的难度不高，不过士之证还是那么难搞，麻烦！

异界の门

Ⅰ要求GR 19·Ⅱ要求GR 25

地点：ドグマホール
限制时间：30分
过关报酬：魔成兽相关、武人の证（Ⅰ限定）、战人の证（Ⅱ限定）

S级流程如下

本任务一开始，每名玩家都要单挑一只デューク·ギガース，不过放心好了，这里的驼鸟很弱，只要别是法师或弓，获胜是没有问题的。先打死驼鸟的人会被传送到中央平台挑战魔成兽，这只魔成兽非常厉害，特别是大招魔光炮，如果轰到用了鬼神或狮子的队员身上，打1000多HP没商量！而本任务只要失败就算GAME OVER，因此要务必小心。



强袭！イシュレニア军！

Ⅰ要求GR 19·Ⅱ要求GR 25

地点：迷いの森
限制时间：60分
过关报酬：骑士相关（Ⅰ为中位，Ⅱ为超位）、公国の感谢状（Ⅰ限定）、公国の勋章（Ⅱ限定）

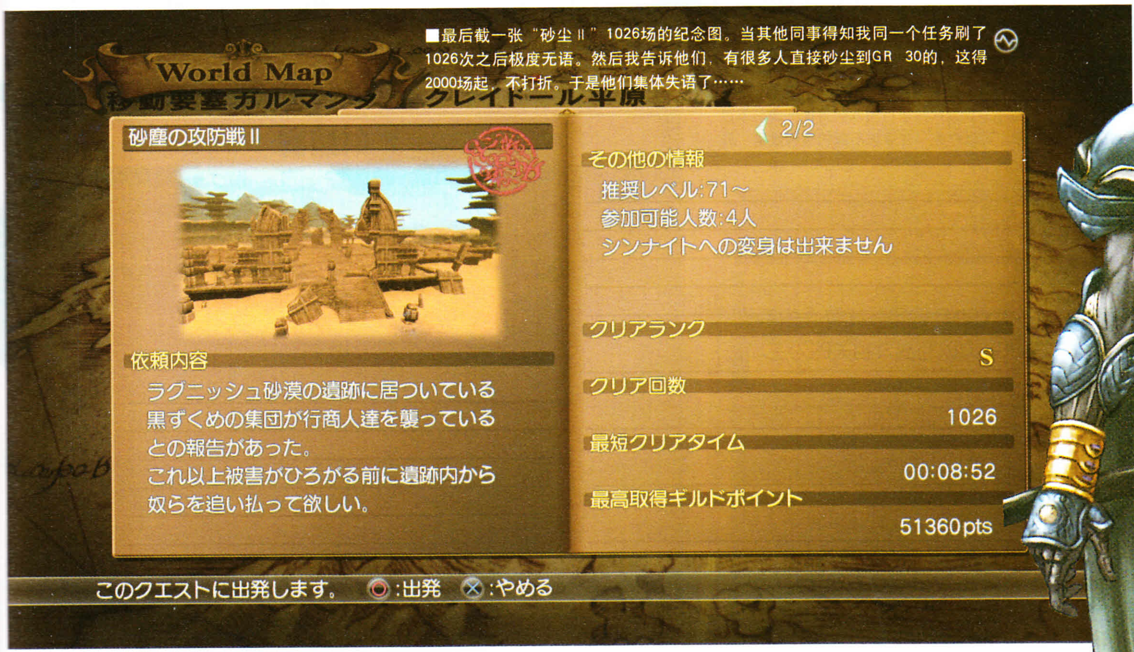
S级流程如下

这个任务是挑战罪骑士的任务，但需要注意的是这个任务并不奖励骑士码，因此纯粹只是用来打新装备素材的。

任务的完成条件很简单，连赢三场即可，对手分别是龙骑士、月姬和龙骑士、月姬和龙骑士和黑骑士。如果要想拿S级的话，就要在每一战开始之前消灭一定数量的杂兵。不过这样一来的话罪骑士们的能力也会上升。

本任务是目前最难的任务。月姬的吸魔能秒任何圣柜骑士，附带各种异常属性的大招范围广、威力大，一旦硬吃的话后果不堪设想。除了月姬之外，另外两位倒只是匹夫之勇而已，关键就在于要快速秒杀月姬，之后就可以开心地变圣柜骑士了。





■最后截一张“砂尘Ⅱ”1026场的纪念图。当其他同事得知我同一个任务刷了1026次之后极度无语。然后我告诉他们，有很多人直接砂尘到GR 30的，这得2000场起，不打折。于是他们集体失语了……



文 胜负师 协力 八重樱
美编 anubis



“目前最好的一骑当千游戏”，这是很多无双类游戏爱好者对于《战国 BASARA 3》的评价，而系列最高最速销量也证明了五年来“战国香蕉”长足的进步和稳定的发展。尽管本作在可使用角色上来了个大洗牌，角色数量骤降至 16 人，而且游戏模式也相对单一，但别具一格的招式设计，爽快流畅的操作手感，以及丰富多彩的系统内容，都可以让粉丝们无怨无悔地刷上一两百个小时还意犹未尽，与相对低廉的价格相比实在是超值之选！本攻略将全方位展现《战国 BASARA 3》的方方面面，助各位玩家得到最佳的游戏体验。

战国BASARA 3	Capcom	动作
PS3 战国BASARA 3		日版
2010年7月29日	1～2人	6990日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

婆娑罗系统全解

对于接触本系列较少的玩家来说，如果把《战国 BARASA 3》简单理解为随便按按键、割割草的话，那是很难享受到完整游戏乐趣的。本作的系统点非常多，一些新系统就算是系列的老玩家也需要上手、适应、消化、理解的过程。本章节会尽可能详细地介绍各系统点，就算你已经将本作玩了一段时间，也不妨看一看，了解一下游戏的全貌。

基本操作

操作内容	操作方法
移动	左摇杆或十字键
冲刺	方向长按或同方向快速推两次
视角调节	右摇杆
视角复位	按下右摇杆
通常技	□
固有技1	△
固有技2	方向+△
固有技3	R1
固有技4	L1+△

操作内容	操作方法
固有奥义	R2
战刻爆发	L2
BASARA技	○
究极BASARA技	战刻爆发中○
防御/弹返	L1
回避	L1+方向
跳跃	×
受身	被击飞时×或L1
挑衅	SELECT
暂停/跳过剧情	START

注：固有技3除了用R1键发动，还可以用□+△同时按来代替；固有奥义除了R2以外，还有L1+R1和L1+□+△两种输入方法，这样设计可能是让玩家用格斗手柄或摇杆进行游戏时方便一些。不过也正因如此，部分角色按住R1或R2键再按□或△键出招，可以产生一些意想不到的有利效果，具体情况会在角色分析部分一一说明。

系统名词

并不是所有的系统名词都会在这一小节进行解释，比较大的系统点会在后文中单独进行说明。这里的系统名词以与战斗相关的为主。

通常技

通常技是按□键发动的普通攻击，全角色可连按 8 下□键打出一套完整的标准连技，而此过程部分角色有按住□键蓄力变化，连续攻击途中也以用以下所说的固有技、固有奥义、战刻、BASARA 技来取消，是角色最基本的攻击方式。

固有技

固有技可以理解为格斗游戏里的“必杀技”，每个角色均有 4 种固有技，因为是以按键组合发动的，因此并不需要装备。习得新固有技、固有技升级均与角色等级相关。固有技可在通常技后取消使用，也可以单独使用，同时有蓄力、按键连打等派生操作，部分固有技与不同的固有技还可以衔接使用，其变化远不止 4 种。固有技使用途中可以用战刻或 BASARA 技取消。



战刻爆发

由前作的战极系统变化而来，只有在战刻槽全满状态时才能使用。战斗画面中，角色头像下方的半圆槽即为战刻槽，在普通状态下，大概杀 200 个杂兵就能让战刻槽加满，敌阵压制或击倒有名字的敌将时，战刻槽会大幅上升。战刻持续时间内有以下几大优势：

①敌人的行动速度变得十分缓慢，玩家速度相对加快；

②玩家的基础能力以当前状态上升至极限；

③攻击命中时连击数 +1（打中一下算 2 连击）；

④在战刻中连击数不会中断；

⑤所获得的金钱倍率 +1；

⑥击破敌人时取得的经验值为 2 倍；

⑦战刻爆发瞬间对周围有一次攻击判定，贴近发动时可中断敌方武将的 BASARA 技。

需要注意的是，战刻状态下有刚体效果，受攻击不会出现硬直，但并非无敌状态，体力太少受到攻击时还是会有死亡的风险，比如扎比教战车的唱歌攻击就是典型的对战刻状态有特效的攻击方式。

固有奥义

概念与固有技类似，每个角色有3种，随角色等级上升逐一习得。一些固有奥义也存在操作派生，由于种类比固有技少，而且战斗中只能装备一个来使用，变化也就没固有技那么丰富了。固有奥义并不全都用于直接攻击，也有提升角色能力的辅助型奥义，与特定角色配合可以形成多样化的战术。固有奥义同样可以用战刻或BASARA技取消。



BASARA技

类似于格斗游戏中的“超必杀技”，发动时角色全身无敌，并伴有华丽的攻击演出，威力的话角色之间差别比较大。BASARA技只有在BASARA槽全满的状态下才能发动，发动过程中可以控制方向，但过程中按键并不会增加BASARA技的攻击回数或持续时间。由于角色的BASARA槽的长度是固定的，不会成长和变化，因此BASARA槽越短的角色发动BASARA技的机会也就越多。在战刻状态下发动的BASARA技称为“究极BASARA技”，除了威力上升外，不消耗战刻的持续时间。

弹返

操作是在敌人攻击到达瞬间按L1键，类似于“即时防御”，其效果是将敌人的攻击中断，并弹开一段距离，此敌人和附近的敌人都会出现明显的硬直时间。而且弹返本身还具备少量伤害。弹返可以在空中或受创时使用，一方面以敌人的体力槽闪光来判断防御时机，另一方面中速连打L1键也可以提高弹返的成功率。弹返甚至可以中断敌方武将的BASARA技，又能制造绝佳的攻击机会，回报还是相当高的，可在战斗中积极使用。

回避

操作是L1+方向，可向前、后、侧方向移动，动作有所不同。回避过程中有短暂的无敌时间，还可以取消部分招式的硬直，让出招更加安全，是经常会用到的操作。游戏中可以设定优先回避或优先防御，优先回避时在奔跑中按L1键会优先判定为回避指令，优先防御则会出现防御状态，玩家要再推一下方向才会出现回避动作。按住防御键推方向的方法可以使回避运用更稳定。



挑衅

按下SELECT键，角色会做出各自独有的挑衅动作，动作持续时间长短不一，过程中可以用BASARA技或战刻来取消，其他操作无效，必须等挑衅动作结束或受到攻击后中断。在没有敌人的地方挑衅是没有意义的，接近敌人挑衅可以增加BASARA槽，对杂兵、阵大将、有名字的武将挑衅，BASARA槽的增加量有明显区别。受挑衅的敌人会身上冒红光，并立即向玩家发动攻击，因此要注意回避或防御。

剑剧

与敌方武将的攻击判定同时发生时，会出现武器对碰再弹开的现象，此时继续连按□键，连续3次对碰后就会进入剑剧模式。剑剧简单来说就是与敌方武将拼刀，快速连打□键把剑剧计量槽推向敌方，顶破计量槽时对手就会被击飞，并处于最长时间的昏迷状态。剑剧过程中产生的剑气会对周围的敌人造成硬直和损伤。剑剧成功时会对敌武将造成比较大的伤害，失败时我方一样会有损伤。如长时间胶着分不出胜负，剑剧会在一段时间后自动解除，届时双方只是被弹开，不会有损伤。

剑剧的连打不需要高桥名人的速度，但也不能太慢，如玩家在高难度时剑剧实在有困难，又没有连发手柄，那么可在发生第一次和第二次武器对碰后用回避闪开，可避免剑剧的发生。

刚体

一个与防御相关的重要概念，游戏中称之为“装甲”或“超级装甲”，但“刚体”一词更具代表性，下文中都会以此来表示。什么是刚体？一般来说，受到攻击时不但会损失体力，还会出现受创硬直，以速度快的攻击进行连续打击，就能使连续技成立。若受攻击者只损失体力却不出现硬直，这种情况就称之为刚体。刚体主要与角色的防御力有关，也就是说在防御力足够高的情况下，只要攻击技的单发威力不足，那么就无法打出硬直，这也就是为什么不少用于打HIT的高连击数招式在高难度下很难将BOSS打出硬直的原因。另外，有些招式在使用过程中自带刚体效果，这样就算出招比较慢也不会轻易被中断，利用这一特性，用大威力刚体招式与敌人硬拼也是一种战术。

阵地

“阵”是本作新增的系统，阵地由阵大将把守，在战场地图上看到的红色或黄色圆圈为敌方阵大将的所在，蓝色为我方阵大将。阵大将会站在一个平台上，不会移动，攻击频率也不高，但防御力很高，有刚体，还会弹返，其正后方有挡板，不会被攻击，玩家需要在正面或侧面发动攻击才有效。站在己方阵大将附近的士兵和武将，可根据阵地本身的特性取得攻击力上升、防御力上升或体力回复的效果。击破阵大将时可占领阵地，同时引发爆炸，对周围的敌人造成伤害，并取得较高的连技数，阵地周围还会出现大量慌乱的士兵，他们的防御力十分低下，可利用这一点赚取连击和杀人数。注意，夺下阵地并非一劳永逸，敌方小队长或有名字的武将接近我方阵大将时就会展开攻击，若不理睬，我方阵地还是会被反抢回去的。敌方重要武将和BOSS头顶可以看到若干颗星星，星星的数量代表着敌方阵地的数量，越多的话敌武将的各项能力值也越高。由于“阵”在游戏中地位特殊，因此破阵能力便成为了检验角色性能的重要指标，有一些招式专门用于破阵。

骑乘

本作中的乘物只有马这一种，而且并不是所有关卡中都有马匹。上马和下马的操作为×键，按□键角色会在马背上发动攻击，按△键马会跳起，有一定量BASARA槽时按○键可发动高速冲撞，持续时间与BASARA槽量的多少成正比。骑马除了移动速度上的优势，还可以直接撞破箱子，撞击敌人时也会造成少量伤害，能撞毁栅栏是其特性之一，除了大谷和本多之外，其他角色都只能在骑马时才能破坏栅栏，而这两位也是游戏中少有的不能骑马的角色。

FEVER

从连击数200开始，取得金钱的倍率就会上升，200连击为2倍，300连击为3倍，400连击为4倍。当连击数达到500的整数倍时就会进入FEVER状态，此时除了金钱倍率为5倍，在FEVER持续的数秒时间内连击数是不会中断的，而且会取得“打出小槌”效果，也就是对敌人的每一击都会有钱币掉落，连续攻击会看到到金币满天飞舞的爽快景象。如果在FEVER结束前再打出500连击，那么就会进入SUPER FEVER状态，金钱倍率上升到惊人的10倍。用一些擅打连击的角色可以快速致富。

战场道具

战场中的道具箱子有红色和蓝色两种，红箱子里会出现回复体力的饭团、增加BASARA槽的神水，以及同时回复体力和BASARA槽的惠比寿樽（样子长得很像老式的电饭锅），这三种回复道具都有大小之分，大道具的回复量是小道具的3倍。另外，每消灭100个敌人可以自动获得一个小饭团，这也是回复手段之一。至于蓝箱子，大部分情况是金钱，有时也会出现“打出小槌”或玉手箱。与战场上和道具有关的称号和奖杯有好几个，游戏过程中最好注意一下。

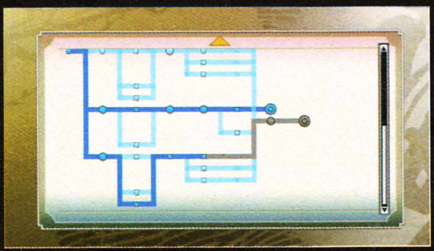


战国戏剧绘卷

这是本作最为重要的游戏模式，可理解为剧情模式。有玩家会认为游戏的主模式只是一个剧情模式，会不会有些单薄，这一点请放心，战国戏剧绘卷并不是单线流程，每个角色都有多条路线可供选择，每条路线的关卡是不一样的，有些路线要通关后才会出现，且同一路线也可以选择不同的攻略顺序，在一定程度上保持多周目时的新鲜感。一条路线的关卡数量平均有七八关，通关时间视操作者的实际情况在一两个小时左右。由于升级、资源、武器、装具、称号收集的需要，多周目在所难免，一般来说每个角色通四遍绘卷模式是很有必要的。以下是绘卷模式相关的要点，请各位注意一下——

角色出现条件

本作的可使用角色为16名，一开始只有6名可供选择，只有用特定角色将绘卷模式通关一次，对应的角色才会解锁。其中织田信长的出现方法比较复杂，需要先用阿市通关一遍（红路线或青路线），二周目走新增的绿路线，在“乌城之战”选择追击天海，过关后会出现新关卡“本能寺之变”，通过后阿市和信长之外的角色会开启特殊的“本能寺路线”。在某一条路线的最后会出现分歧点，需要打过两个灰色路线关卡“金崎退口”和“本能寺之变”，之后信长就可以使用了。



武将名	出现条件
德川家康	初期便可使用
石田三成	初期便可使用
真田幸村	初期便可使用
伊达政宗	初期便可使用
杂贺孙市	初期便可使用
黑田官兵卫	初期便可使用
鹤姬	德川家康绘卷模式通关
大谷吉继	石田三成绘卷模式通关
风魔小太郎	真田幸村绘卷模式通关
前田庆次	伊达政宗绘卷模式通关
长曾我部元亲	杂贺孙市绘卷模式通关
岛津义弘	黑田官兵卫绘卷模式通关
毛利元就	长曾我部元亲+鹤姬绘卷模式通关
本田忠胜	岛津义弘+大谷吉继绘卷模式通关
阿市	风魔小太郎+前田庆次绘卷模式通关
织田信长	任意角色绘卷模式本能寺路线通关

难度

本作有普通、困难、究极三个难度选择，使用任意角色打通困难难度的绘卷模式便可开启究极难度。难度越高，取得的经验值就越高，取得高等级资源、武器和装具的概率也越大。本作的究极难度并不是很难，在熟悉角色性能以及有好装备的情况下，打起来也不会有多大压力。

分歧点

当画面上出现“天下分け目の时！”字样时，就说明接下来的关卡选择会决定前往不同的路线。关卡图示下方有一个小箭头，箭头的颜色对应的就是路线的颜色。



剧情履历

角色完成战国戏剧绘卷模式的路线图，已经走过的路线会以深色表示，没走过的是淡色。路线图看上去非常复杂，但并不需要全部走成深色，有不少同色路线的网络只是完成关卡顺序上的不同，选择何种顺序通关对流程本身并没有多大影响，只是有可能漏过某些中间的收集。路线上以圆圈表示的关卡为有角色相关剧情的关卡，剧情派玩家不要错过。由于履历只列路线，不列关卡名称，所以查阅上会有一定障碍，本攻略中绘有全角色绘卷路线图，以供各位玩家参考。

结局达成度

每完成一条路线，角色的结局达成度就会上升，以有三种颜色路线的角色为例，每完成一种，结局达成度增加30%，最后的10%为完成本能寺路线。虽说以白金为目标的话，全角色至少要通关4次，只要每次选不同的路线，那结局达成度可自然上升，但要达成全角色结局100%，那么德川、前田、岛津、本多是需要5周目的，而伊达更是得打上6遍。比较特殊的还有阿市和信长，他们在打乌城之战时，选择追击天海或小早川，其结局是不同的，等于同一条路线要打两遍才能完成全结局。



其他模式

除了绘卷模式，游戏中的其他模式不多，这里简单介绍一下。

自由合战

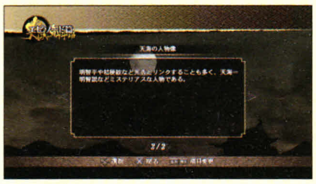
选关模式，可用任意角色挑战任意关卡。本作共有 38 个关卡可供选择，凡是在绘卷模式中已经通过的关卡就会出现在自由合战模式中。自由合战一般用于刷专门的资源、刷武器、快速练级，还有个比较重要的作用是抓通缉犯（详见后文），因为一个角色在绘卷模式中不会遇到所有关卡，至少不会遇到自己是 BOSS 的关卡，我方阵营武将为 BOSS 的关卡基本上也不会遇到，因此要抓齐通缉犯，惟有选关来完成。

鉴赏模式

内有 30 名敌我武将的介绍，可欣赏 15 段游戏中的动画、63 首游戏原创音乐，还可以查看 16 位可使用武将的绘卷模式“剧情履历”完成情况，确认 54 个称号的取得情况。



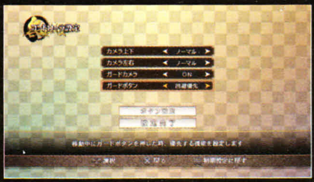
史实资料馆



“《战国 BASARA》系列”的剧情以戏说为主，恶搞成分也不少。这个模式记录了 37 位战国武将、26 场合战的史实资料，另外还收录了 39 段战国时期的奇闻异事，可以让玩家粗略地了解一下日本战国历史。

各种设计

包括环境设定、控制设定、存档、读档 4 个基本项目，其中环境设定可以设定音乐音效的音量，可开关敌我双方的体力槽显示，可以开自动存档功能，不过这部分设定不推荐修改。控制设定中可以改变视角调整时上下和左右是普通的还是逆向的，防御时视角是否复位，按防御键时是防御优先还是回避优先，这部分可根据玩家自身习惯去调整。游戏可以自由设定键位，但建议玩家无特殊情况不要更改。



合战结算

在过关之后，会出现合战结算画面，此后存档，才会将战斗中的所得保存下来，如中途退出、关机、死亡，那么在战场中获得的物品、金钱、经验值就全部泡汤了。合战结算的内容包括 4 个方面——

战利品

包括战场中获得的玉手箱和武具，玉手箱中装有资源，也有直接开出装具的情况，武具开出的是所使用角色的武器。另外还有一种叫“实绩报酬”，是在战斗中满足一定的条件，比如高连击数、高击破数、无伤、多次弹返等，均可以取得特定的“实绩资源”，破坏敌人的防具比较有意思，就是把敌人的铠甲打碎，有时打着打着会发现身边的敌兵都只穿内衣内裤。除此之外，如果占领的阵地中有采掘场或宝物库，那也有机会入手相应的实绩资源。

小判

小判指的就是金钱，金钱结算分两部分，一部分是在战场上直接取得的金钱，上限为 99999 两，还有一部分是可以增加金钱的仲间和装具的效果，结构比较简单。

经验值

经验值以“石”为单位，战场上直接取得的经验值以击破人数为主，但因为杂兵、阵大将、武将、通缉犯的经验值不同，又有战刻状态杀敌经验 2 倍的规则，因此有时并非杀人越多经验越高，此部分经验值上限为 99999 石。最大连击数每 10 连击相当于 1 石，连击数上限为 99999HITS，也就是 9990 石。阵保持恩赏是过关时属于我方的每个阵地可得 300 石，感觉比较少。特别恩赏有两条，需要在战斗中满足一些特定的条件才能取得，各关卡特别恩赏的经验值不等，两三千石的居多。经验值的基准倍率为 1.0，普通难度为 1.0，困难难度为 1.5，究极难得可获 2 倍经验，另外，有些仲间和装具也能提升经验值倍率。角色升级还比较容易，游戏没有在此方面设卡。

特别恩赏

在合战中达成特定条件就能取得“特别恩赏”，这一系统在前作中就已经有了，但是取消了特别恩赏与专属道具挂钩的设定，特别恩赏项目也变成了每关 2 个。特别恩赏的达成条件初期是隐藏的，达成后可在结算画面看到，所有达成条件和方法会在关卡详解中详细说明。由于特别恩赏只有的经验值奖励，奖励也不太丰厚，所以有玩家就不太在意，其实想要节省时间的玩家完全可以把各条件达成一次，尝试游戏的多种可能性，之后再速战速决，也是不错的选择。大部分的关卡两条特别恩赏是可以同时达成的，只有本能寺の变、乌城の战い、严岛の战い这三场战斗的特别恩赏条件有冲突，只能二选一，这一点请稍加注意。



双人合作

只要有两个手柄，就可以享受双人游戏的乐趣。双打时 2P 角色也需要在合战选择画面进行装备调试，战斗中采用的是上下分屏的画面表现形式，可视范围会受一些影响，画面帧数也没有单人游戏时那么稳定。不过双人合作或单人一控二在游戏中有着不少有利和实用之处，因此值得好好利用。

双人规则

双人游戏时，连击数取的是两人中制造最大连击数者的 HIT 数；可以使用战刻爆发，但不能两人同时发动；不能再带仲间出战，不再享有仲间的有利效果；玉手箱和资源为共同取得，而武器以谁拿给谁为基本原则，两人都不拿的武具，过关后会算到 1P 角色的头上；取得的经验值两人对半分；只有两人体力均为 0 时才算 GAME OVER，一人气绝时，另外一人站在附近可让同伴快速复活，哪怕不站在圈里，气绝的一方体力槽也会慢慢回复，加满时可原地复活，这一点与单打带仲间的情况不同。

双人运用

利用双人游戏时的特殊规则，我们可以采用一控二的方式实现很多特定的目的。由一个高等级角色带一个低等级角色练级会比较方便，低等级角色装备可提高经验值倍率的装具，然后待在如关卡起点之类的没有敌人出没的安全地带，玩家操作高等级角色打究级难度，可以很轻松地过关，低等级角色不必操作便可分享经验值。1P 为低等级角色时，只要 2P 不捡取武具，那么过关后会由 1P 获得，这也是刷武器的一种方法。哪怕所使用的两个角色等级均不高，或是使用“一刀必杀”版的岛津义弘，一方在战场上气绝，只要耐心等待，就能复活，过关几乎就没有任何难度了。另外，双打可选择同一角色，这一点可用于强化练级，经验值和武器不论谁拿，都归一个角色所有。



武器

本作的武器系统有比较大的变化，所有角色均有 12 把武器，无论是取得方法还是基本性能，不同角色之间可谓大同小异，有一定的规律可循。

取得方法

每个角色的 12 把武器均可分为 6 组，前 5 组的同组两把武器造型和名称相同，武器名后缀有甲、乙之分，在武器自带装具上会有所差别。其中第 1 组武器甲为角色初期拥有的基本武器；第 1 组乙和第 2 组武器在任意难度合战过关后，只要取得了武具，就有机会取得；第 3 组和第 4 组武器需要困难难度以上的合战过关后方有机会取得；第 5 组武器的造型比较滑稽有趣，一般被称之为“搞笑武器”，取得难度限定为究级。除此之外，第 6 组武器一把名为“无铭”，另一把叫“山吹”，分别需要角色在绘卷模式的二周目和三周目通关后固定取得。

基本性能

前 10 把武器的成长主要体现在攻击力和装具槽上，每组武器都有其攻击力的上限，从第 1 组至第 5 组，武器的攻击力上限分别是 250、350、600、700 和 900。武器上的装具槽最多为 6 个，也就是说可以同时装 6 个装具，装具槽的数量与难度有关，普通难度打出的武器装具槽最多只有 4 个，困难难度的武器最多为 5 个装具槽，只有究级难度才能刷出 6 个槽的武器来。取得相同种类的武器时，如性能优于目前取得的武器就会自动保留，如性能不如手头的武器，会变卖成少量现金。（注意，在同等条件下，绘卷模式刷出高性能武器的概率要明显大于合战选关）第 6 组武器比较特别，“无铭”的攻击力固定为 100，装具槽固定为 6 个；“山吹”的攻击力固定为 600，无法装备任何装具。武器自带固有装具或属性，各武器的特征见下表。



武器	特征
第1武器（甲）	基本武器，无附加效果
第1武器（乙）	体力值增加2000
第2武器（甲）	破防时可令敌人失神（效果小），攻击附加属性的发生率为5%
第2武器（乙）	防御力升150，攻击附加属性的发生率为5%
第3武器（甲）	BASARA技的攻击力加300
第3武器（乙）	战刻状态下的攻击力加400
第4武器（甲）	每击破一个敌人追加取得1两，攻击附加属性的发生率为10%
第4武器（乙）	每击破一个敌人追加取得1石，攻击附加属性的发生率为10%
第5武器（甲）	体力、BASARA槽、战刻槽全满时攻击力加900
第5武器（乙）	所有攻击的连击数+1
●●●·无铭	攻击力低，无附加效果，但有6个装具槽
●●●·山吹	运气+50，每击破一个敌人追加4两，没有装具槽

属性

从基础数值来看，第 4 武器的攻击力上限低于第 5 武器，但是第 4 武器附加属性，其实用度要高于搞笑武器。（织田信长和伊达政宗除外，他们的第 5 武器依然有 10% 的属性发生率）这是为什么呢？因为属性攻击发生时不仅仅追加一些有利于玩家的效果（参看下格），还会大幅追加伤害。这么说吧，同样是一定几率发生的“会心一击”，可以将攻击力提升至 1.4 倍，但其伤害也不如属性发动时的情况，在利用装具和特定仲间提升属性发生率后，伤害输出会一下子提高几个档次。

属性	有利效果	追加伤害	对应武将
光	敌人约2秒无法行动	1500	德川家康、毛利元就
暗	体力吸收，杂兵即死，BOSS追加伤害	2000	石田三成、大谷吉继、阿市、织田信长
雷	敌人约2秒无法行动，追加伤害可传染	2000	伊达政宗、岛津义弘、本多忠胜
火	敌人身上着火，追加约5秒持续伤害	2000	真田幸村、杂贺孙市、长曾我部元亲
风	追加3连击，敌人旋转约1秒，一定确率倒地	2500	黑田官兵卫、前田庆次、风魔小太郎
冰	敌人被冻结，BOSS约1秒无法行动	1800	鹤姬

资源

资源其实就是用于合成装具的素材，存在于战场中获得的玉手箱中，在过关后的合战结算画面中实际取得。资源不能直接拿来换钱，其取得上限是 999 个，超过上限时才会转换为金钱。资源主要分两种，关卡所在地的特产，一般每关都有 2 种；还有就是之前说到的“实绩资源”，需要玩家在战斗中完成特定的条件后方能取得，每个条件对应 3 种资源。上级资源需要在困难难度以上才能取得，究级难度的出现率远高于困难难度。全部资源共计 90 种，实绩资源为 24 种，由于资源的价值在于合成装具，因此各资源的取得方法会在装具部分具体说明，这里就不再重复了。

采掘所与宝物库

有两种实绩资源需要特别说明一下，当阵地中有采掘场时，将其占领后，过关时就能取得“石系列”（铁矿石、水晶石、大理石）资源，占领了有宝物库的阵地时，取得的是“璧系列”（铜の璧、红玉の璧、金刚の璧）资源。有采掘场的关卡有奥州走龙战、归云城碧落战、金ヶ崎の退き口、月山富田城砂丘战、中富川海砦战、石垣原坑道战、户次川の战い、思い出编、耳川潜伏战，有宝物库的关卡有奥州走龙战、神流川の战い、归云城碧落战、金ヶ崎睡梦战、金ヶ崎の退き口、大阪・冬の阵、大阪・夏の阵 红、杂贺庄の战い、乌城の战い、中富川海砦战。这些关卡的采掘所和宝物库基本上都是分布1个的，惟有金ヶ崎の退き口，采掘场有2个，宝物库有3个，用于刷上述两种资源非常高效。除此之外还有几种资源不太容易获得，请参看奖杯攻略部分的心得。



资源

装具就是传统意义上的装备。由于本作没有防具的设定，装具其实是装在武器插槽上的，每把武器最多有6个插槽，装具最多装备6件。装具的取得方法有四种，一种是在过关后取得的玉手箱中随机开启，不过这种方法只能取得中低等级的装具，有不少种类的装具必须以第二种方法，也就是在BASARA屋里合成才能取得。合成需要有一定数量的金钱以及特定种类和数量的资源，条件满足后就能去BASARA屋生产了。第三种方法是已经加入的仲间在过关后有一定几送一件装具给玩家，但献上的装具是好货的几率极低，几乎可以忽略不计；第四种有其特殊性，适用于四字装具（同时装备4个才有效的特殊装具），需要在满足一定条件的基础上打通绘卷模式，在通关画面后取得。具体合成配方和取得条件在全装具列表中均有介绍，请玩家对照参考。

组合范例

本作的装具类型十分丰富，一些特定的组合可以形成非常实用或有趣的战术打法，以下就介绍几种比较常用的，玩家可以举一反三，创造更奇特的独门组合。

1. 铁甲金龟：装备4个以上的黄金の老龟，只要防御力破2000，即便是究极难度，敌人的攻击也如同隔靴搔痒，玩家可经常处于刚体状态，硬打硬拼不在话下。缺点是没有多余的格子提升攻击力，伤害输出会受影响。

2. 背水螳螂：装备背水の布阵，外加5个黄金の螳螂，以一直处于濒死状态为代价，提升攻击力和防御力各2000点。由于防御力够高，除了部分强力攻击之外，其他攻击被摸上五六下也不会死，在中低难度更安全，可以杀个痛快。缺点是缺少回复手段，究极难度时也比较容易挂掉，还有一点就是老是听到濒死状态的心跳声，会觉得很烦人。（汗！）

3. 属性三樱：装备6个黄金の三樱，外加可以增加属性发动几率的仲间，这个组合的属性攻击发动率在70%以上，而每次带属性的攻击都会有很高的追加伤害，虽然在数值上看不出来，但是比起装6个黄金の若狮子，其伤害还有大10%左右。缺点是单纯追求伤害的组合方式，没什么趣味性可言。

4. 疾速汗马：装备6个黄金の汗马，可以在3分钟内提升4000的攻击力，相当恐怖。如果采用速攻的战术，3分钟的时间可以适应大部分的关卡。缺点很明显，3分钟一过，超人变凡人，在一些流程长的关卡中不具实用性。

5. 海贝压阵：装备6个黄金の海贝，我方每占领一个阵地就能增加540点攻击力，占领七八个阵之后，那攻击力可就飙上去了。至于缺点，不是每个关卡都有很多阵地，而且有时候玩家会懒得占领敌阵，毕竟全占太耗时间了。

6. 金鸡援护：装备6个黄金の雌鸡，外加一个有爆速アシスト技能的仲间（岛津家久、芳贺高定、山本堪助），每次发动BASARA技之后可以增加攻防能力各420点，发动10次达到加4200的极限，攻防数值高得吓人，足可在任意难度任意关卡横行无忌。缺点是适用此装具战术的角色不多，要尽快发动10次BASARA技可不那么容易。

7. 凤翅天翔：装备6个黄金の凤凰，这样一来只要杀30个左右的杂兵战刻槽就满了，每个关卡都差不多有一半时间在战刻中度过。缺点的话，和金龟战术差不多，伤害输出低了些。

可重复装备的装具

装具名称	效果	所需金钱	所需资源1	所需资源2
钝色の猛牛	体力加2000	1200两	—	—
			—	—
赤铜の猛牛	体力加3000	5400两	赤べこ×6	银块×5
			洼田顽固战	任意关卡
黄金の猛牛	体力加4000	16800两	三春驹×3	信州味噌×3
			洼田顽固战	上田城水攻战
钝色の若狮子	攻击力加100	1800两	—	—
			—	—
赤铜の若狮子	攻击力加150	4500两	真珠×5	银块×5
			杂贺庄の战い	任意关卡
黄金の若狮子	攻击力加200	14000两	梅干し×4	西浓大理石×2
			杂贺庄の战い	关ヶ原の战い 乱入
钝色の老龟	防御力加150	2100两	—	—
			—	—
淡绿の老龟	防御力加250	7200两	白米×5	银块×4
			川中岛冻土战	任意关卡
黄金の老龟	防御力加400	17800两	小国和纸×3	姬てまり×2
			川中岛冻土战	能岛海战
钝色の舞鹤	攻击敌人时的BASARA槽增加量提升20%	1900两	—	—
			—	—
翡翠の舞鹤	攻击敌人时的BASARA槽增加量提升25%	5200两	伊万里烧×2	银块×5
			石垣原坑道战	任意关卡
黄金の舞鹤	攻击敌人时的BASARA槽增加量提升30%	15800两	柘植细工×5	箱寿司×4
			石垣原坑道战	大坂・夏の阵 红
钝色の猪突	BASARA技的攻击力加200	3100两	石炭×7	—
			任意关卡	—
桑染の猪突	BASARA技的攻击力加300	9300两	萨摩切子×4	津轻こけし×3
			耳川潜伏战	恐山冥府战

注：资源名称下方为该资源出现关卡或取得方法。

可重复装备的装具

装具名称	效果	所需金钱	所需资源1	所需资源2
黄金の猪突	BASARA技的攻击力加400	18000两	本场大岛绸×5	五平もち×3
			耳川潜伏战	关ヶ原の战い 内应
钝色の大鲶	一击必杀敌人追加3两金钱	5700两	石炭×7	—
			任意关卡	—
赤锖の大鲶	一击必杀敌人追加4两金钱	11000两	播州算盘×3	三春驹×2
			大阪・冬の阵	洼田顽固战
黄金の大鲶	一击必杀敌人追加5两金钱	24000两	朱染の羽衣×1	五平もち×4
			无伤过关	关ヶ原の战い 内应
钝色の螳螂	濒死时攻击力和防御力各加200	2500两	石炭×7	—
			任意关卡	—
绿青の螳螂	濒死时攻击力和防御力各加300	8600两	南部铁器×4	银块×5
			恐山冥府战	任意关卡
黄金の螳螂	濒死时攻击力和防御力各加400	15800两	津轻こけし×5	お守り×2
			恐山冥府战	金ヶ崎睡梦战
钝色の大八车	运气加10，取得豪华玉手箱和武具几率上升	3400两	石炭×8	—
			任意关卡	—
绀蓝の大八车	运气加12，取得豪华玉手箱和武具几率上升	11200两	将棋驹×5	砂丘らっきょう×2
			长谷堂城の战い	月山富田城砂丘战
黄金の大八车	运气加14，取得豪华玉手箱和武具几率上升	21000两	山形铸物×6	养老ひょうたん×7
			长谷堂城の战い	关原 集结・最强・残影
钝色の百足	破防时可令敌人失神（效果小）	3700两	石炭×8	—
			任意关卡	—
暗红の百足	破防时可令敌人失神（效果中）	8900两	米泽织×5	悬崖菊×2
			奥州走龙战	关ヶ原の战い 残影
黄金の百足	破防时可令敌人失神（效果大）	22000两	ずんだ饼×2	无地の羽衣×1
			奥州走龙战	无伤过关
钝色の肩当	不易发生踉跄、破防、失神状态（效果小）	4100两	石炭×8	—
			任意关卡	—

可重复装备的装具

装具名称	效果	所需金钱	所需资源1	所需资源2
薄青の肩当	不易发生踉跄、破防、失神状态（效果中）	7200两	珊瑚×5 中富川海岩战	西浓大理石×3 关ヶ原の战い 乱入
黄金の肩当	不易发生踉跄、破防、失神状态（效果大）	17500两	宗田节×5 中富川海岩战	西浓大理石×2 关ヶ原の战い 乱入
黑檀の骷髅	会心一击率加6%	4200两	足轻の腕轮×10 击破数报酬	— —
白练の骷髅	会心一击率加8%	7800两	武士の腕轮×11 击破数报酬	宗田节×2 中富川海岩战
黄金の骷髅	会心一击率加12%	14200两	大名の腕轮×12 击破数报酬（困难以上）	大垣の升×5 关ヶ原の战い 最强
钝色の猛虎	发动战刻时攻击力加300	3700两	石炭×8 任意关卡	— —
淡黄の猛虎	发动战刻时攻击力加400	7300两	西阵织×4 本能寺の变	银块×5 任意关卡
黄金の猛虎	发动战刻时攻击力加500	18000两	金平糖×3 本能寺の变	一闲张りの笼×2 关ヶ原の战い 集结
钝色の凤凰	击破敌人时战刻槽增加率加30	6200两	石炭×8 任意关卡	— —
翡翠の凤凰	击破敌人时战刻槽增加率加40	12800两	お茶×5 三方ヶ原断崖战	银块×6 任意关卡
黄金の凤凰	击破敌人时战刻槽增加率加50	25600两	骏河胜具×12 三方ヶ原断崖战	ビードロ×10 户次川の战い 思い出篇
钝色の南瓜	对敌人攻击力下降5%	9800两	足轻の腕轮×11 击破数报酬	— —
薄红の南瓜	对敌人攻击力下降10%	14800两	备前烧×6 乌城の战い	柘植细工×2 石垣原坑道战
黄金の南瓜	对敌人攻击力下降15%	32200两	きびだんご×6 乌城の战い	天女の羽衣×1 无伤过关（困难以上）
钝色の扇子	对阵大将的攻击力加300	3700两	足轻の扇子×8 最大连击数报酬	— —
日轮の扇子	对阵大将的攻击力加400	7600两	武士の扇子×6 最大连击数报酬	本场大岛绸×2 耳川潜伏战
黄金の扇子	对阵大将的攻击力加500	15800两	大名の扇子×7 最大连击数报酬（困难以上）	一闲张りの笼×3 关ヶ原の战い 集结
钝色の三樱	属性攻击的发动概率加5%需装备带属性的武器	9500两	石炭×8 任意关卡	— —
珊瑚の三樱	属性攻击的发动概率加7%需装备带属性的武器	17800两	石见银小判×4 严岛の战い	本庄井×3 神流川の战い
黄金の三樱	属性攻击的发动概率加9%需装备带属性的武器	31200两	杓子×12 严岛の战い	大垣の升×8 关ヶ原の战い 最强
钝色の跳蟹	弹返的攻击力加2000	3200两	足轻の兜×5 弹返报酬	— —
枯茶の跳蟹	弹返的攻击力加2500	6700两	武士の兜×7 弹返报酬	山形铸物×2 长谷堂城の战い
黄金の跳蟹	弹返的攻击力加3000	12600两	大名の兜×9 弹返报酬（困难以上）	大阪浪华锡器×3 大坂・夏の阵 苍
钝色の飞蝗	空中的攻击力加400	3700两	石炭×8 任意关卡	— —
浅绿の飞蝗	空中的攻击力加500	8200两	小田原提灯×5 小田原城再建战	银块×4 任意关卡
黄金の飞蝗	空中的攻击力加600	17200两	寄木细工×5 小田原城再建战	界打刃物×4 大坂城夺还战
钝色の牟	通常技的第一下攻击力加500	3100两	铁の勾玉×9 防具破坏报酬	— —
青钝の牟	通常技的第一下攻击力加600	6400两	翡翠の勾玉×10 防具破坏报酬	杓子×2 严岛の战い
黄金の牟	通常技的第一下攻击力加700	11200两	黄金の勾玉×11 防具破坏报酬（困难以上）	のぼり鲤×5 关ヶ原の战い 决战
钝色の汗马	开战10秒内攻击力加4000装备多个的话时间叠加计算	3700两	石炭×8 任意关卡	— —
唐茶の汗马	开战15秒内攻击力加4000装备多个的话时间叠加计算	7200两	儿玉党×4 神流川の战い	南部铁器×5 恐山冥府战
黄金の汗马	开战30秒内攻击力加4000装备多个的话时间叠加计算	12500两	本庄井×5 神流川の战い	ウンスンカルタ×3 户次川の战い 三英雄篇
钝色の握饭	取得回复道具时回复量加5%	6700两	白米×5 川中岛冻土战	— —
白银の握饭	取得回复道具时回复量加10%	9800两	白米×8 川中岛冻土战	轮岛涂×7 手取川の战い
黄金の握饭	取得回复道具时回复量加15%	24000两	白米×20 川中岛冻土战	金箔×3 手取川の战い
钝色の海贝	我方拥有一个阵地时攻击力加70	5200两	石炭×8 任意关卡	— —
绀碧の海贝	我方拥有一个阵地时攻击力加80	12800两	飞驒春庆×5 归云城碧落战	西阵织×3 本能寺の变
黄金の海贝	我方拥有一个阵地时攻击力加90	19000两	岐阜和伞×5 归云城碧落战	和ろうそく×3 金ヶ崎の退き口
钝色の古龙	体力、BASARA槽、战刻槽全满时攻击力加700	6700两	石炭×8 任意关卡	— —
苍穹の古龙	体力、BASARA槽、战刻槽全满时攻击力加800	13200两	旗指物×2 背水防卫战	みかん×4 能岛海战・能岛城海贼战
黄金の古龙	体力、BASARA槽、战刻槽全满时攻击力加900	27000两	弓矢×6 背水防卫战	伊予かすり×3 能岛城海贼战
钝色の雌鸡	每次接受仲间的BASARA援护后攻击力和防御力加50（最多10次）	4800两	石炭×9 任意关卡	— —
牡丹の雌鸡	每次接受仲间的BASARA援护后攻击力和防御力加60（最多10次）	11500两	因州和纸×5 月山富田城砂丘战	飞驒春庆×6 归云城碧落战
黄金の雌鸡	每次接受仲间的BASARA援护后攻击力和防御力加70（最多10次）	17300两	砂丘らっきょう×5 月山富田城砂丘战	真田纽×3 上田城攻龙战

不可重复装备的装备

名称	效果	所需金钱	所需资源1	所需资源2
炎のお守り	我方全体不受火属性追加伤害	3980两	铜の璧×1 占领宝物库报酬	信乐烧×7 大阪夏の阵 红・苍
雷のお守り	我方全体不受雷属性追加伤害	3980两	铜の璧×1 占领宝物库报酬	米泽织×5 奥州走龙战
冰のお守り	我方全体不受冰属性追加伤害	3980两	铜の璧×1 占领宝物库报酬	信州味噌×5 上田城水攻战
风のお守り	我方全体不受风属性追加伤害	3980两	铜の璧×1 占领宝物库报酬	小田原提灯×7 小田原城再建战
暗のお守り	我方全体不受暗属性追加伤害	3980两	铜の璧×1 占领宝物库报酬	越前竹人形×5 金ヶ崎 睡梦战・退き口
光のお守り	我方全体不受光属性追加伤害	3980两	铜の璧×1 占领宝物库报酬	お茶×8 三方ヶ原断崖战
射手杀しの印	对弓兵和枪兵的伤害变为3倍	7480两	美浓手漉き和纸×6 关原 内应・谋略・决战	石见银小判×8 严岛の战い
盾杀しの印	对持盾的士兵伤害变为3倍同时可一击破盾	7480两	菊轮糖×5 关ヶ原の战い 谋略	儿玉党×9 神流川の战い
刚力杀しの印	对大体型兵种的伤害变为3倍	7480两	美浓手漉き和纸×8 关原 内应・谋略・决战	轮岛涂×7 手取川の战い
忍者杀しの印	对忍者的伤害变为3倍	7480两	悬崖菊×5 关ヶ原の战い 残影	将棋驹×5 长谷堂城の战い
からくり杀しの印	对机关的伤害变为3倍对陷阱可一击破坏	7480两	柳行李×4 关ヶ原の战い 乱入	珊瑚×7 中富川海岩战
畜生杀しの印	对动物的伤害变为3倍	7480两	のぼり鲤×4 关ヶ原の战い 决战	赤べこ×8 洼田顽固战
ごますり棒	装备后我方武将大说胡话	5700两	真田纽×1 上田城攻龙战	将棋驹×6 长谷堂城の战い
ハゲましかつら	我方兵士受到蛊惑使战斗力萎靡	6100两	大阪金刚廉×4 大坂冬の阵・大坂城夺还战	カステラ×5 户次川 思い出・三英雄
热唱びわ	合战时的背景音乐变成OP曲《Naked Arms》	7800两	姬てまり×4 能岛海战	武士の扇子×4 最大连击数报酬
热唱こと	合战时的背景音乐变成ED曲《逆光》	7800两	お守り×3 金ヶ崎睡梦战	武士の腕轮×4 击破数报酬
自演のつづみ	合战时的背景音乐变成当前武将的主旋律	5400两	翡翠の勾玉×12 防具破坏报酬	菊轮糖×4 关ヶ原の战い 谋略
应援の竹笛	合战时的背景音乐变成当前同伴的主旋律 双人合作时无效	8900两	旗指物×3 背水防卫线	武士の兜×6 弹返报酬
才藏の笹	受到射箭和枪击伤害时不容易硬直	7500两	足轻の扇子×10 最大连击数报酬	上田绸×4 上田城水攻战・攻龙战
又兵卫の军配	BASARA技的连击数+1	5600两	武士の兜×7 弹返报酬	みかん×6 能岛海战・能岛城海贼战
追击の手纲	骑马时连击数+1	6100两	武士の扇子×9 最大连击数报酬	真珠×5 杂贺庄の战い
三位一体の宝饰	体力、BASARA槽、战刻槽全满时连击数+2	17600两	水晶石×3 占领挖掘所报酬	寄木细工×7 小田原城再建战
时をかける鞭	骑马时不会被中断连击	6700两	伊予かすり×3 能岛城海贼战	ずんだ饼×8 奥州走龙战
黄金の小槌	每击破100人会取得“打ち出の小槌”	9800两	金块×6 任意关卡（困难以上）	大名の腕轮×5 击破数报酬（困难以上）
常暗の眼镜	不显示体力槽，过关后经验值加0.5倍	5400两	武士の腕轮×8 击破数报酬	骏河胜具×6 三方ヶ原断崖战
荣光の杯	特别恩赏的奖励经验值变为2倍	8900两	铁矿石×3 占领挖掘所报酬	梅干し×4 杂贺庄の战い
备えの神水	战斗开始时BASARA槽全满	5700两	カステラ×6 户次川 思い出・三英雄	养老ひょうたん×8 关原 集结・最强・残影
战刻の名汤	战斗开始时战刻槽全满	6100两	お茶×10 三方ヶ原断崖战	越前竹人形×5 金ヶ崎 睡梦战・退き口
上杉の盐	敌方全体体力变为2倍	75800两	金刚の璧×4 占领宝物库报酬（困难以上）	小国和纸×9 川中岛冻土战

不可重复装备的装备				
名称	效果	所需金钱	所需资源1	所需资源2
跳跃の刺客	跳起攻击时有50%概率打出3两金钱	475两	铁矿石×2	信乐烧×8
			占领挖掘所报酬	大阪夏の阵 红・苍
剑神の名刀	剑剧胜利时体力大回复 双人合作时无效	8900两	黄金の勾玉×8	大阪金刚廉×9
			防具破坏数报酬（困难以上）	大坂冬の阵・大坂城夺还战
目覚ましの钟	失神状态的复原时间变短	4200两	翡翠の勾玉×7	伊万里烧×6
			防具破坏数报酬	石垣原坑道战
あぶく钱の财布	取得金钱的倍率+4 受伤时本关所取得的金钱减半	67000两	备前烧×8	ビードロ×5
			乌城の战い	户次川の战い 思い出篇
骂詈杂言の书	挑衅时BASARA槽增加量提升至1.3倍	8300两	ウンスンカルタ×3	萨摩切子×4
			户次川の战い 三英雄篇	耳川潜伏战
八连星の极意	通常技的第8下必为会心一击	7200两	足轻の腕轮×12	铁の勾玉×4
			击破数报酬	防具破坏数报酬
残像足袋	回避时的无敌时间延长1/10秒	15800两	水晶石×2	天女の羽衣×1
			占领挖掘所报酬	无伤过关（困难以上）
愚か者の法	对敌伤害变为1.5倍 受伤时伤害变为3倍	10800两	界打刃物×2	金平糖×4
			大阪城夺还战	本能寺の变
背水の布阵	一直处于濒死状态，经验值倍率+1	16500两	红玉の璧×3	弓矢×6
			占领宝物库报酬	背水防卫战
逆鳞手甲	防御时自动弹返飞行道具	37200两	金块×12	大名の兜×9
			任意关卡（困难以上）	弹返报酬（困难以上）
吹き飞ばしの棹	吹飞攻击的飞行距离变远	5100两	足轻の兜×6	因州和纸×9
			弹返报酬	月山富田城砂丘战
猛进の荒马	骑马时的攻击力上升	8900两	铁の勾玉×7	上田绸×7
			防具破坏数报酬	上田城 水攻战・攻龙战
跳ね返しの锷	弹返判定时间延长	17500两	大理石×3	大名の兜×8
			占领挖掘所报酬（困难以上）	弹返报酬（困难以上）
战刻の勾玉	刻印中每击破5人，持续时间延长1秒	47500两	金刚の璧×3	箱寿司×6
			占领宝物库报酬（困难以上）	大阪・夏の阵 红
热狂の法具	FEVER状态的时间延长5秒	12500两	金块×9	播州算盘×7
			任意关卡（困难以上）	大阪・冬の阵
连击扇子	连击持续时间延长	31500两	大理石×3	大名の扇子×12
			占领挖掘所报酬（困难以上）	最大连击数报酬（困难以上）
战刻の布阵	占领阵地时战刻槽增加量变为2倍	16500两	大阪浪华锡器×3	金箔×9
			大阪・夏の阵 苍	手取川の战い
时だましのからくり	剑、盾、小槌的效果时间延长10秒	14800两	红玉の璧×4	岐阜和伞×8
			占领宝物库报酬	归云城碧落战
清正の虎皮	玩家受到的伤害减低到3/4	56800两	和ろうそく×15	柳行李×12
			金ヶ崎の退き口	关ヶ原の战い 乱入

武将专用装具		
装具名称	效果	取得条件
东照权现ノ“东”	德川家康专用，需4个同时装备才有效 战斗开始时保持戴帽子状态 招式的蓄力时间变短	德川家康“战国戏剧绘卷”第一次通关
东照权现ノ“照”		德川家康“战国戏剧绘卷”第二次通关
东照权现ノ“权”		德川家康“战国戏剧绘卷”第三次通关
东照权现ノ“现”		德川家康“战国戏剧绘卷”第四次通关
君子殉凶ノ“君”	石田三成专用，需4个同时装备才有效 “恐惶”一开始就处于最高速状态 并且没有时间限制	石田三成“战国戏剧绘卷”第一次通关
君子殉凶ノ“子”		石田三成“战国戏剧绘卷”第二次通关
君子殉凶ノ“殉”		石田三成“战国戏剧绘卷”第三次通关
君子殉凶ノ“凶”		石田三成“战国戏剧绘卷”第四次通关
寥星跋扈ノ“寥”	大谷吉继专用，需4个同时装备才有效 对锁定的敌人连技数一击变为3HIT	大谷吉继“战国戏剧绘卷”第一次通关
寥星跋扈ノ“星”		大谷吉继“战国戏剧绘卷”第二次通关
寥星跋扈ノ“跋”		大谷吉继“战国戏剧绘卷”第三次通关
寥星跋扈ノ“扈”		大谷吉继“战国戏剧绘卷”第四次通关
烟鸟翔华ノ“烟”	杂贺孙市专用，需4个同时装备才有效 手枪的通常攻击变为火箭弹 霰弹枪和机关枪没有变化	杂贺孙市“战国戏剧绘卷”第一次通关
烟鸟翔华ノ“鸟”		杂贺孙市“战国戏剧绘卷”第二次通关
烟鸟翔华ノ“翔”		杂贺孙市“战国戏剧绘卷”第三次通关
烟鸟翔华ノ“华”		杂贺孙市“战国戏剧绘卷”第四次通关
机略重钝ノ“机”	黑田官兵卫专用 需4个同时装备才有效 每次回避之后会自动设置一颗炸弹	黑田官兵卫“战国戏剧绘卷”第一次通关
机略重钝ノ“略”		黑田官兵卫“战国戏剧绘卷”第二次通关
机略重钝ノ“重”		黑田官兵卫“战国戏剧绘卷”第三次通关
机略重钝ノ“钝”		黑田官兵卫“战国戏剧绘卷”第四次通关
纯白可怜ノ“纯”	鹤姬专用，需4个同时装备才有效 鹤姬被泡泡包围 在冲刺撞到敌人时敌人也被泡泡包住 泡泡消失后使用BASARA技会再次出现	鹤姬“战国戏剧绘卷”第一次通关
纯白可怜ノ“白”		鹤姬“战国戏剧绘卷”第二次通关
纯白可怜ノ“可”		鹤姬“战国戏剧绘卷”第三次通关
纯白可怜ノ“怜”		鹤姬“战国戏剧绘卷”第四次通关
奥州笔头ノ“奥”	伊达政宗专用，需4个同时装备才有效 一直处于六爪流状态	伊达政宗“战国戏剧绘卷”第一次通关
奥州笔头ノ“州”		伊达政宗“战国戏剧绘卷”第二次通关
奥州笔头ノ“笔”		伊达政宗“战国戏剧绘卷”第三次通关
奥州笔头ノ“头”		伊达政宗“战国戏剧绘卷”第四次通关
天霸绝枪ノ“天”	真田幸村专用，需4个同时装备才有效 使用“热血大喷火”时没有时间限制	真田幸村“战国戏剧绘卷”第一次通关
天霸绝枪ノ“霸”		真田幸村“战国戏剧绘卷”第二次通关
天霸绝枪ノ“绝”		真田幸村“战国戏剧绘卷”第三次通关
天霸绝枪ノ“枪”		真田幸村“战国戏剧绘卷”第四次通关
绚丽豪壮ノ“绚”	前田庆次专用，需4个同时装备才有效 根据“恋のかけひき”连续取消次数 敌人会掉落一定数量的金钱	前田庆次“战国戏剧绘卷”第一次通关
绚丽豪壮ノ“丽”		前田庆次“战国戏剧绘卷”第二次通关
绚丽豪壮ノ“豪”		前田庆次“战国戏剧绘卷”第三次通关
绚丽豪壮ノ“壮”		前田庆次“战国戏剧绘卷”第四次通关

武将专用装具		
装具名称	效果	取得条件
天衣无缝ノ“天”	长曾我部元亲专用 需4个同时装备才有效 被“一触”钓过来的敌人会掉落金钱	长曾我部元亲“战国戏剧绘卷”第一次通关
天衣无缝ノ“衣”		长曾我部元亲“战国戏剧绘卷”第二次通关
天衣无缝ノ“无”		长曾我部元亲“战国戏剧绘卷”第三次通关
天衣无缝ノ“缝”		长曾我部元亲“战国戏剧绘卷”第四次通关
诡计智将ノ“诡”	毛利元就专用，需4个同时装备才有效 设置陷阱时带刚体效果 陷阱的持续时间变成2倍	毛利元就“战国戏剧绘卷”第一次通关
诡计智将ノ“计”		毛利元就“战国戏剧绘卷”第二次通关
诡计智将ノ“智”		毛利元就“战国戏剧绘卷”第三次通关
诡计智将ノ“将”		毛利元就“战国戏剧绘卷”第四次通关
一刀必杀ノ“一”	岛津义弘专用，需4个同时装备才有效 敌我双方均处于一击死状态 陷阱和机关对岛津无杀伤力	岛津义弘“战国戏剧绘卷”第一次通关
一刀必杀ノ“刀”		岛津义弘“战国戏剧绘卷”第二次通关
一刀必杀ノ“必”		岛津义弘“战国戏剧绘卷”第三次通关
一刀必杀ノ“杀”		岛津义弘“战国戏剧绘卷”第四次通关
战国最强ノ“战”	本多忠胜专用，需4个同时装备才有效 援护形态无时间限制	本多忠胜“战国戏剧绘卷”第一次通关
战国最强ノ“国”		本多忠胜“战国戏剧绘卷”第二次通关
战国最强ノ“最”		本多忠胜“战国戏剧绘卷”第三次通关
战国最强ノ“强”		本多忠胜“战国戏剧绘卷”第四次通关
疾风翔恸ノ“疾”	风魔小太郎专用，需4个同时装备才有效 空中攻击的连击数一击变为3HIT	风魔小太郎“战国戏剧绘卷”第一次通关
疾风翔恸ノ“风”		风魔小太郎“战国戏剧绘卷”第二次通关
疾风翔恸ノ“翔”		风魔小太郎“战国戏剧绘卷”第三次通关
疾风翔恸ノ“恸”		风魔小太郎“战国戏剧绘卷”第四次通关
幻妖言惑ノ“幻”	阿市专用，需4个同时装备才有效 每关有一次机会自动复活	阿市“战国戏剧绘卷”第一次通关
幻妖言惑ノ“妖”		阿市“战国戏剧绘卷”第二次通关
幻妖言惑ノ“言”		阿市“战国戏剧绘卷”第三次通关
幻妖言惑ノ“惑”		阿市“战国戏剧绘卷”第四次通关
征天魔王ノ“征”	织田信长专用，需4个同时装备才有效 战刻的持续时间大幅延长	织田信长“战国戏剧绘卷”第一次通关
征天魔王ノ“天”		织田信长“战国戏剧绘卷”第二次通关
征天魔王ノ“魔”		织田信长“战国戏剧绘卷”第三次通关
征天魔王ノ“王”		织田信长“战国戏剧绘卷”第四次通关

四字特殊装具		
装具名称	效果	取得条件
豪华绚烂ノ“豪”	过关后追加获得4个豪华玉手箱 需4个同时装备才有效	绘卷通关时全角色结局达成率在10%以上
豪华绚烂ノ“华”		绘卷通关时全角色结局达成率在15%以上
豪华绚烂ノ“绚”		绘卷通关时全角色结局达成率在25%以上
豪华绚烂ノ“烂”		绘卷通关时全角色结局达成率在35%以上
丰年满作ノ“丰”	过关后追加获得经验值5000石 需4个同时装备才有效	绘卷通关时所持金在10000两以上
丰年满作ノ“年”		绘卷通关时所持金在30000两以上
丰年满作ノ“满”		绘卷通关时所持金在50000两以上
丰年满作ノ“作”		绘卷通关时所持金在100000两以上
商卖繁盛ノ“商”	过关后追加获得金钱5000两 需4个同时装备才有效	有4个角色绘卷模式至少通关一次
商卖繁盛ノ“卖”		有8个角色绘卷模式至少通关一次
商卖繁盛ノ“繁”		有12个角色绘卷模式至少通关一次
商卖繁盛ノ“盛”		有16个角色绘卷模式至少通关一次
烈界武帝ノ“烈”	攻击对我方士兵和武将也会造成伤害 需4个同时装备才有效	绘卷通关时全角色结局达成率在5%以上
烈界武帝ノ“界”		绘卷通关时全角色结局达成率在10%以上
烈界武帝ノ“武”		绘卷通关时全角色结局达成率在20%以上
烈界武帝ノ“帝”		绘卷通关时全角色结局达成率在30%以上
苍烈瞬躏ノ“苍”	体力徐徐减少 金钱获得倍率+3 需4个同时装备才有效	绘卷通关时仲间武将有5人以上
苍烈瞬躏ノ“烈”		绘卷通关时仲间武将有10人以上
苍烈瞬躏ノ“瞬”		绘卷通关时仲间武将有15人以上
苍烈瞬躏ノ“躏”		绘卷通关时仲间武将有20人以上

注：6种属性守护装具各装一个，敌人的会心一击无效；6种3倍杀伤力的印各装一个，对BOSS的伤害就会变成1.3倍；乐器装具同时装备时，会以琵琶>琴>鼓>竹笛的顺序产生效果；背水の布阵装备后取得饭团（包括每杀100人取得的饭团）都会变为神水的效果，惠比寿樽也只回复BASARA槽，回复手段就只有暗属性、阿松的回复能力、回复型阵地压制、庆次自身的固有奥义了，装备后BOSS不会使用BASARA技算是一个优势。

仲间

仲间指的是同伴武将，是本作加入的新系统，地位相当重要，全部100个仲间的收集贯穿整个游戏流程中，总体耗时应该在100小时左右。仲间其实就是加入我方阵营的同伴武将，一个角色收到的仲间，其他角色也可以使用。在装备画面选择后，仲间就会在单人游戏中做为玩家的同伴出现，一次只能带一名。

仲间的固有技

玩家在按SELECT键挑衅时，仲间会使出固有技协助进攻。当玩家出招或处于硬直状态时按SELECT键是不会使出挑衅的，不过仲间的固有技依然可以发动，这样一来，仲间的固有技使用会更加安全，这算是仲间使用过程中的一个小技巧。

仲间的能力

仲间与NPC武将相比，具有多彩的特殊能力（详见能力列表）。只要仲间没有处于气绝状态，离玩家的距离也不太远的情况下，玩家使用BASARA技仲间就会发动BASARA援护，不仅会和玩家一起进攻，还会跟据自身援护类型为玩家提供攻击力暂时上升、防御力暂时上升、体力回复这三种援护效果，相当实用。不过BASARA援护在使用后需要2分钟的冷却时间，在2分钟内再次使用BASARA技是没有援护效果的。有高速援护能力的仲间，援护冷却时间为1分钟，其信赖度MAX时能力会变为爆速援护，BASARA援护不需要冷却，可连续使用。



仲间的信赖度

所谓信赖度，是指玩家带仲间出战，过关时只要仲间没有被打气绝过，信赖度就会+1，这样过5关后信赖度就会达到MAX，仲间的能力也会得以进化，以下能力列表中每两项能力为一组，第二个就是信赖度MAX时的进化型能力。仲间的体力为0时会进入气绝状态，玩家可站在其尸体旁，几秒钟之后同伴就会原地复活，只是无法提升依赖度。在究极难度下，仲间还是比较容易气绝的，因此要小心一些。

仲间收取方法

在绘卷模式中以特定角色通过特定路线的特定关卡后，就能收取特定的仲间。注意，用自由合战选关的方法是行不通的。所有仲间的收取方法请参看各角色的绘卷路线图，优先选择可以收到仲间的分支路线就行了。有两个仲间比较特殊，一个是织田信长，需要收到其余99人后，再打过一场任意的绘卷战斗就会加入；还有一个是铃木重兼，他是惟一一个在两个武将（德川家康与石田三成）绘卷路线中都存在的仲间，当然，只需要收一次就行了。

能力名称	效果	仲间
攻击与属性攻击系		
带电	使用角色与仲间的雷属性发动几率上升	伊达政宗
雷神	使用角色与仲间的雷属性发动几率大幅上升	
发火	使用角色与仲间的炎属性发动几率上升	杂贺孙市、真田幸村、长曾我部元亲
红莲	使用角色与仲间的炎属性发动几率大幅上升	
冷气	使用角色与仲间的冰属性发动几率上升	上杉谦信
冻气	使用角色与仲间的冰属性发动几率大幅上升	
疾风	使用角色与仲间的风属性发动几率上升	风魔小太郎
风神	使用角色与仲间的风属性发动几率大幅上升	
闪光	使用角色与仲间的光属性发动几率上升	德川家康
光明	使用角色与仲间的光属性发动几率大幅上升	
常暗	使用角色与仲间的暗属性发动几率上升	石田三成、お市、大谷吉继
暗黑	使用角色与仲间的暗属性发动几率大幅上升	
剑剧强化	剑剧胜利时伤害值上升	鬼小岛弥太郎、柴田胜家、立花宗茂
剑剧大强化	剑剧胜利时伤害值大幅上升	
试练のとき	仲间受到的伤害变为1.5倍	岛津义弘、加藤段藏
开眼	仲间对敌人的伤害变为3倍	
天下布灭	我方全体攻击力上升5%	织田信长
天上布灭	我方全体攻击力上升10%	
防御与回复系		
损害轻减	受到敌人攻击时伤害减少10%	姊小路赖纲、北信爱、前田庆次
损害大轻减	受到敌人攻击时伤害减少20%	
回复	每隔一段时间体力自动回复	まつ
大回复	体力自动回复的间隔时间变短	
一莲托生	使用角色回复时仲间也回复	かすが、片仓小十郎
一心同体	使用角色回复时仲间大回复	

能力名称	效果	仲间
黄泉夜行	使用角色死亡时自动复活一次	南部晴政
黄泉异行	使用角色死亡时自动复活一次	
影武者	使用角色死亡时由佐助代替，使用角色复活	猿飞佐助
真・影武者	使用角色死亡时由佐助代替，使用角色复活	
过关后发挥效果		
资金寄付	关卡中仲间不气绝可获金钱200两	尼子晴久、稻叶正成、フェザー中武
资金赠呈	关卡中仲间不气绝可获金钱500两	
石高寄付	关卡中仲间不气绝可获经验值500石	宇都宫广纲、小早川秀秋、盐屋秋贞、前田利家
石高赠呈	关卡中仲间不气绝可获经验值1000石	
资金献上率上升	关卡中仲间不气绝资金献上率上升	奥村永福、蒲生氏乡、キャッチャー守口
资金献上	关卡中仲间不气绝资金必献上	
石高倍率上升	关卡中仲间不气绝石高倍率上升	黑田长政、酒井忠次、茂庭纲元
石高倍率大上升	关卡中仲间不气绝石高倍率大上升	
资源献上率上升	关卡中仲间不气绝资源献上率上升	岛津岁久、清水宗治、铃木重兼、谷忠澄、ピッチャー平野
资源献上	关卡中仲间不气绝资源必献上	
装具献上率上升	关卡中仲间不气绝装具献上率上升	朝仓义景、大祝安胜、北条幻庵
装具献上	关卡中仲间不气绝装具必献上	
贫乏神	关卡中仲间不气绝可获金钱10两	大友宗麟、フェアリー武藤
福之神	关卡中仲间不气绝可获金钱1000两	
小运招き	关卡中仲间不气绝运气一时上升	大田资正、直江兼续、横道兵库之介
大运招き	关卡中仲间不气绝运气一时大幅上升	
无伤の报偿	使用角色无伤过关时可获金钱1500两	井伊直政、北条氏直
无伤の大报偿	使用角色无伤过关时可获金钱3000两	
无伤の石高	使用角色无伤过关时石高倍率上升	岛左近、福原贞俊
无伤の大石高	使用角色无伤过关时石高倍率大上升	
无伤の小运	使用角色无伤过关时运气一时上升	蒲生赖乡、来岛通康
无伤の大运	使用角色无伤过关时运气一时大幅上升	
场景限定自动援护		
城好き	关卡中有城堡时仲间自动援护	北条纲成
城大好き	关卡中有城堡时仲间自动援护	
夕焼け好き	关卡中有夕阳时仲间自动援护	河野通直、真壁氏干
夕焼け番长	关卡中有夕阳时仲间自动援护	
夜好き	关卡为夜晚时仲间自动援护	小早川隆景、伊达成实
夜の王	关卡为夜晚时仲间自动援护	
海好き	关卡中有海时仲间自动援护	大野直昌、吉良亲贞
海大好き	关卡中有海时仲间自动援护	
洞窟好き	关卡为洞窟时仲间自动援护	内ヶ岛氏理、村井长赖
探险队长	关卡为洞窟时仲间自动援护	
砂好き	关卡中有砂丘时仲间自动援护	杂贺孙六、山中鹿介
砂丘の王	关卡中有砂丘时仲间自动援护	
罠好き	关卡中有陷阱时仲间自动援护	铃木重朝、佐武义昌
罠大好き	关卡中有陷阱时仲间自动援护	
からくり好き	遇到我方士兵时仲间自动援护	长曾我部信亲、福留亲政
からくり大好き	遇到我方士兵时仲间自动援护	
虎好き	遇到老虎时仲间自动援护	藤堂高虎、芳贺高继
虎大好き	遇到老虎时仲间自动援护	
角色种类限定自动援护		
男の味方	使用角色为男性时仲间自动援护	吉川元春、志村光安
男の友	使用角色为男性时仲间自动援护	
女の味方	使用角色为女性时仲间自动援护	宇喜多秀家
女の友	使用角色为女性时仲间自动援护	
钢铁の味方	使用角色为钢铁时仲间自动援护	矶野员昌
钢铁の友	使用角色为钢铁时仲间自动援护	
铳好き	角色使用武器为枪械时仲间自动援护	舞兵库
铳大好き	角色使用武器为枪械时仲间自动援护	
援护时效果发动		
援护强化	BASARA援护时仲间的攻击力上升	后藤又兵卫、佐竹义重、毛利元就、最上义光
真・援护强化	BASARA援护时仲间的攻击力大幅上升	
高速アシスト	BASARA援护的等待时间从2分钟缩短到1分钟	岛津家久、芳贺高定、山本堪助
爆速アシスト	BASARA援护没有等待时间可连续使用	
アシスト报酬	每次发动援护可获得金钱100两（一关最多10次）	九户政实、平冈赖胜、山县昌景
アシスト大报酬	每次发动援护可获得金钱300两（一关最多10次）	
对敌人造成异常状态		
オトメの魅力	令敌方的足轻士兵神魂颠倒	鹤姬
オトナの魅力	令敌方的足轻士兵和武士神魂颠倒	
眼力	令敌方的足轻士兵处于恐慌状态	天海
邪眼	令敌方的足轻士兵处于失神状态	
诱爆术	令爆弹兵马上进入爆炸倒计时状态	安国寺惠琼、黑田官兵卫、北条氏政、本多忠胜
高度诱爆术	令爆弹兵马上进入爆炸倒计时状态	
远吠え	令范围内的敌人处于失神状态	虎
咆哮	令范围内的敌人失神并受到伤害	
巨汉胁し	令刚力兵、铁槌兵瘫坐在地上	鬼庭良直、鲑延秀纲、新纳忠元
巨汉大胁し	令大体型的敌人瘫坐在地上	
忍胁し	令敌方的下忍瘫坐在地上	雾隐才藏
忍大胁し	令敌方的忍者瘫坐在地上	
通缉犯相关		
捕物	通缉犯的出现率变为2倍	服部半藏
手配书	通缉犯的出现率变为4倍，并在地图上显示通缉犯的位置	

通缉犯

通缉犯是本作非常重要的一个新增要素，对此不了解的玩家在游戏过程中会走不少的弯路。那么什么是通缉犯呢？通缉犯的形象是头戴竹笼的虚无僧，38关中每关都有一个，让我们从方方面面来认识一下来去无踪的通缉犯吧。

出现规律

通缉犯在关卡中的出现几率为20%，同时满足两个条件才有可能出现：第一，战斗开始后两分钟；第二，关卡进程需到达一定的程度。也就是说，在原地等到两分钟，或是在两分钟还没到的时候快速达成所需进度，通缉犯都不会出现。出现地点方面，每一关固定有三处，但具体在哪一处出现是随机的，通常情况下不会在地图上显示其位置。（通缉犯的具体出现条件和地点请参看关卡详解部分）当玩家接近通缉犯后，他就会从地下钻出来与玩家对峙，如果30秒内没有将其干掉，那他就会逃之夭夭。若在通缉犯出现后的两分钟之内，玩家并没有找到其藏身地点，那么他也会逃走。这两个时间以2分钟时限优先，比如说你在1分45秒后找到通缉犯，那么就只有15秒的时间将其击倒。



应对方案

通缉犯与普通杂兵和有名字的武将相比，还是有两把刷子的，主要是他的防御能力非常突出，还会弹返后快速一击，以及连续的闪避，让玩家郁闷地在一边砍空气。若缺少破防手段，很可能把30秒耗完了也没打中他一下。有高破防能力招式的角色毕竟是少数，因此对付通缉犯的常用方法是在两分钟之内蓄满BASARA槽或战刻槽，留着别用，在遭遇通缉犯后以迅速接近，以BASARA技或战刻爆发破防，一次将其解决掉。BASARA技性能一般的角色要注意BASARA技的命中率。



击破奖励

通缉犯可以用“肥羊”来形容！首先，击破通缉犯后可以获得10000石的经验值，如果在战刻状态下将其干掉就是20000石，这对于角色升级会非常有利。除此之外，通缉犯掉落的道具有永久提升角色基础能力上限的功效，分为攻击力增加50点、防御力增加50点和运气增加2点三种。能力上升道具一关只能取得一次，不可重复取得。有12关的通缉犯提升的是攻击力（共计600点），有12关提升防御力（共计600点），剩下14关提升运气（共计28点），种类与关卡之间的对应关系是固定的。凡是已经抓到过的通缉犯，在自由合战模式中的关卡选择画面，可以看到关卡名右边有一个红色圈白色竹笼标记，以此确认已获得了哪些能力提升。



能力	关卡名称
攻击力	恐山冥府战
	洼田顽固战
	上田城水攻战
	关ヶ原の战い 内应
	关ヶ原の战い 谋略
	关ヶ原の战い 决战
	金ヶ崎睡梦战
	大阪・冬の阵
	大阪・夏の阵 红
	严岛の战い
	能岛海战
	户次川の战い 思い出编
防御	奥州走龙战
	上田城攻龙战
	手取川の战い
	背水防卫战
	关ヶ原の战い 集结
	关ヶ原の战い 最强
	关ヶ原の战い 残影

能力	关卡名称
防御	金ヶ崎の退き口
	大阪城夺还战
	大阪・夏の阵 苍
	能岛城海贼战
	户次川の战い 三英雄编
运气	长谷堂城の战い
	神流川の战い
	川中岛冻土战
	小田原城再建战
	归云城碧落战
	三方ヶ原断崖战
	关ヶ原の战い 乱入
	本能寺の变
	杂贺庄の战い
	乌城の战い
	月山富田城砂丘战
	中富川海砦战
	石垣原坑道战
	耳川潜伏战

必备仲间

通缉犯最麻烦的地方是不会在地图上显示其位置，就算知道他可能出现的三个地点，两分钟要赶三个场时间还是挺紧的。如果带上特殊仲间服部半藏的话，情况就不一样了。服部半藏初期的特殊能力是“捕物”，可令通缉犯的出现率增加到40%，但这还解决不了根本的问题。在带着服部出战，5场战斗中服部都没有出现气绝，那么他的信赖度会提升至MAX，特殊能力变为“手配书”，不仅会让通缉犯出现率提升至80%，还会直接把他的位置显示在地图上。由于击破通缉犯的奖励实在丰富，因此玩家很可能有80%的战斗会带服部出场，服部有因此有“BASARA劳模”的美誉。

注意，带着服部时通缉犯还是有可能不出现的，如在满足关卡进程条件，且时间已经过了2分10秒，那通缉犯就不会出现。此时可选择重新开始本关来刷，因为有80%的出现几率，所以基本上两三局必定能刷出通缉犯来。



收此神仲间的方法是先用风魔小太郎通关一次，二周目时选青色路线，以“能岛海战>中富川海砦战>大阪・冬の阵 or 杂贺庄の战い>三方ヶ原断崖战”的顺序进行，三方原过关后，服部就会加入。

绘卷路线图关卡简称对照表

关卡原名	简称
恐山冥府战	恐山
奥州走龙战	奥州
长谷堂城の战い	长谷堂
洼田顽固战	洼田
神流川の战い	神流川
川中岛冻土战	川中岛
上田城水攻战	上田水
上田城攻龙战	上田攻
小田原城再建战	小田原
归云城碧落战	归云城
手取川の战い	手取川
三方原断崖战	三方原
背水防卫战	背水
关ヶ原の战い 内应	关原内
关ヶ原の战い 谋略	关原谋
关ヶ原の战い 决战	关原决
关ヶ原の战い 集结	关原集
关ヶ原の战い 最强	关原最
关ヶ原の战い 残影	关原残
关ヶ原の战い 乱入	关原乱

关卡原名	简称
金ヶ崎睡梦战	金崎梦
金ヶ崎の退き口	金崎退
本能寺の变	本能寺
大阪・冬の阵	大阪冬
大阪城夺还战	大阪夺
大阪・夏の阵 红	大阪红
大阪・夏の阵 苍	大阪苍
杂贺庄の战い	杂贺庄
乌城の战い	乌城
月山富田城砂丘战	月山
严岛の战い	严岛
中富川海砦战	中富川
能岛海战	能岛
能岛城海贼战	能岛贼
石垣原坑道战	石垣原
户次川の战い 思い出编	户次思
户次川の战い 三英雄编	户次三
耳川潜伏战	耳川

婆娑罗角色分析

《战国 BASARA 3》中的可使用角色一共有 16 名，虽然数量在一骑当千类游戏中算是少的，但在招式的设计上非常出色，角色之间绝无重复之感，特色鲜明，每接触一个角色，都会让玩家有耳目一新的感觉。以下角色分析会集中在角色性能特征和战术推荐方面，一个一个招式的介绍因为在 UCG 的相关研究中已经刊登过了，因此非本攻略的重点。推荐的战术均为比较容易掌握的，玩家可在此基础上根据个人习惯开发出多彩的个性化打法。



东照权现 德川家康

初期体力	30000	属性
初期攻击力	300	光
初期防御力	220	

基本特征

从当年的“黄金小章鱼”一举变成了拳法出众的“阳光少年”（光属性），德川家康几乎变成了另一个角色，其招式以格斗技为主体，攻击距离很短的，不擅长打高连击，初期在与大批敌人混战时也占不到便宜。德川的通常攻击拳击快、威力低，不过他的攻击几乎每一下都可以蓄力，以牺牲速度的方式成倍提升伤害值，并可以附加浮空或吹飞效果。一般来说，蓄力至出现闪光时攻击力已经达到最大，蓄力时间加长也不会增加攻击力，只有“天道突き”可以进行 3 段蓄力，但是第三次看到闪光要花费很长时间。德川在闪避之后按□键会使出动作特别的闪避攻击，具有浮空效果。

这位拳击手的手感一开始会让人觉得很“滑”，主要是因为他的通常攻击移动距离大，游戏又没有锁定的设计，所以打着打着就瞄不准敌人的情况时有发生。家康看似性能一般，不过因为神技“耐心磐石”的存在，完全可以用“40 级前一条虫，40 级后一条龙”来形容。



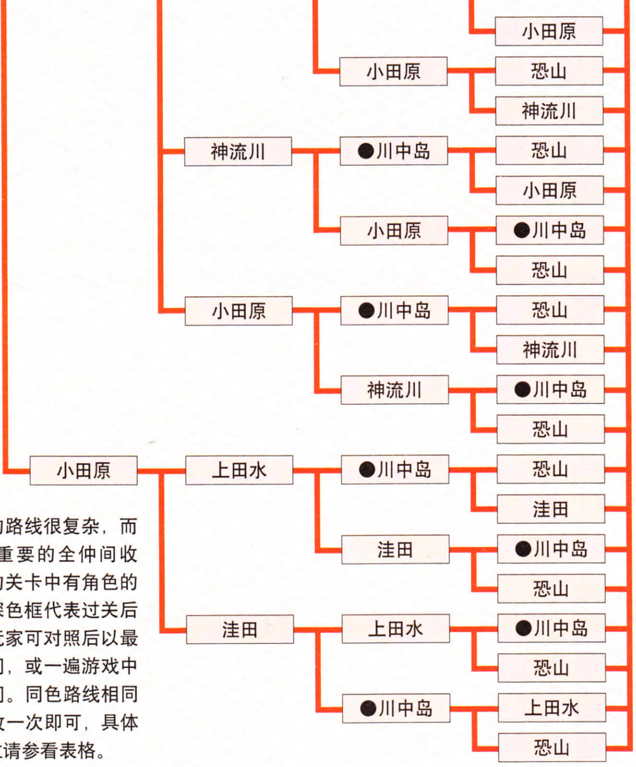


技名	操作	习得与成长
固有技		
天道突き	△	LV1 LV25 LV55
虎牙玄天	方向+△	LV1
阳岩割り	R1	LV5 LV20 LV35
东风の乱舞	L1+△	LV15 LV35 LV45
固有奥义		
葵の极み	R2	LV20 LV30
耐心磐石	R2	LV40 LV60 LV65
绊一愿	R2	LV50 LV65 LV70

战国戏剧绘卷路线图

德川家康





注：绘卷模式的路线很复杂，而且涉及到非常重要的全仲间收集。带●符号的关卡中有角色的相关剧情，而深色框代表过关后有仲间加入，玩家可对照后以最短路线去收仲间，或一遍游戏中尽可能多收仲间。同色路线相同关卡的仲间只收一次即可，具体收到的是哪一位请参看表格。

仲间	援护	路线	关卡
矶野员昌	攻击	红	金崎退
铃木重兼	防御	红	杂贺庄
伊达政宗	攻击	红	奥州
姉小路赖纲	攻击	青	归云城
ピッチャー平野	防御	青	户次思
山县昌景	防御	青	大阪红
岛津家久	攻击	绿	耳川
河野通直	防御	紫	能岛

能力值

角色的基础能力数值是不少玩家所关心的，而与角色状态有关的能力数值主要分为以下几个方面，这里会利用角色绘卷路线图的空隙为各位做一个简要的分析。

等级

取得经验值（石）可令等级上升，最高等级为 100 级，游戏中等级 MAX 来表示，而要达到满级，全角色所需的经验值都是 100 万石。等级提升可以习得新的固有技和固有奥义，或令固有技升级，除此之外还会让体力得以成长。各角色的体力成长率是不同的，角色 1 级时的初始体力值越高，成长率也就越高。

战术推荐

从基本性能来看，蓄力型的家康缺点其实挺明显的，但他却是本作中最强悍的角色之一。这里先要介绍一种非常重要的指令输入技巧，可以让蓄力系的招式使用变成非常容易，那就是按住R1或R2键出招。比如在按住键的情况下连按□键，家康的通常攻击就不必考虑蓄力后的松键时机，可以连续最速使出蓄力拳，在游戏初期用这种方法灭个把BOSS不在话下。此外，在使用BASARA技时记得按住△蓄力，在BASARA技出完时放开，可追加一记生猛的“天道突き”。升至15级时习得“东风の乱舞”，可以此为过渡技来使用，只要混到40级习得固有奥义“耐心磐石”，家康就彻底脱胎换骨了！

“耐心磐石”是游戏中绝对的逆天神技，几乎到了破坏平衡性的地步！这招俗称“铁头功”，虽然是拿头在撞，但攻击范围很大，距离有三个身位，连身后和空中的敌人都能波及到。头撞的第一下发动比较慢，之后按住R2连点□键可快速连撞，每一下的威力都很惊人，杂兵一击秒杀，有名字的武将和阵大将也就两三下。由于这招最多可连撞16下，并附加破防和失神状态，一旦被撞到，除了本多忠胜外任何BOSS都无法逃脱，直至被活活撞死。在使用铁头功时按住L1键，家康被攻击命中也不会出现硬直，只会重新蓄力，让这一招更加霸道，轻松撞过四周目。由于有破防效果，所以用这一招来杀通缉犯非常管用。



君子殉凶 石田三成

初期体力	21000	属性
初期攻击力	220	暗
初期防御力	120	

基本特征

虽说玩家对那个不良少年发型有些争议，但使用拔刀术的三成招式还是非常帅气的，无论移动还是攻击速度都非常迅速，攻击范围也十分惊人，是用起来极为爽快的角色。其最大的特点就是拥有特殊技“刹那”，刹那并非攻击型招式，而是一种移动取消技能，在各种攻击命中对手包括回避动作中都有使用“刹那”的时机，成功使用时，三成会取消招式的硬直，直接瞬移到敌人面前，这样就能继续发动攻势。

“刹那”并不需要玩家去适应一些特定的操作时机，只要按住R1或R2键出招，就能轻易使用“刹那”，让操作者尽享醍醐味十足的爽快感。三成的缺点是体力少，基础防御力低，不过因为他是暗属性角色，装备属性武器后在体力回复上便无后顾之忧了。

技名	操作	习得与成长
固有技		
断罪	△	LV1
号哭	方向键+△	LV1
惭悔	R1	LV5 LV25 LV50
忧屈	L1+△	LV15
固有奥义		
斩灭	R2	LV20 LV35
斩首	R2	LV30 LV45 LV60
恐惶	R2	LV40 LV55 LV65

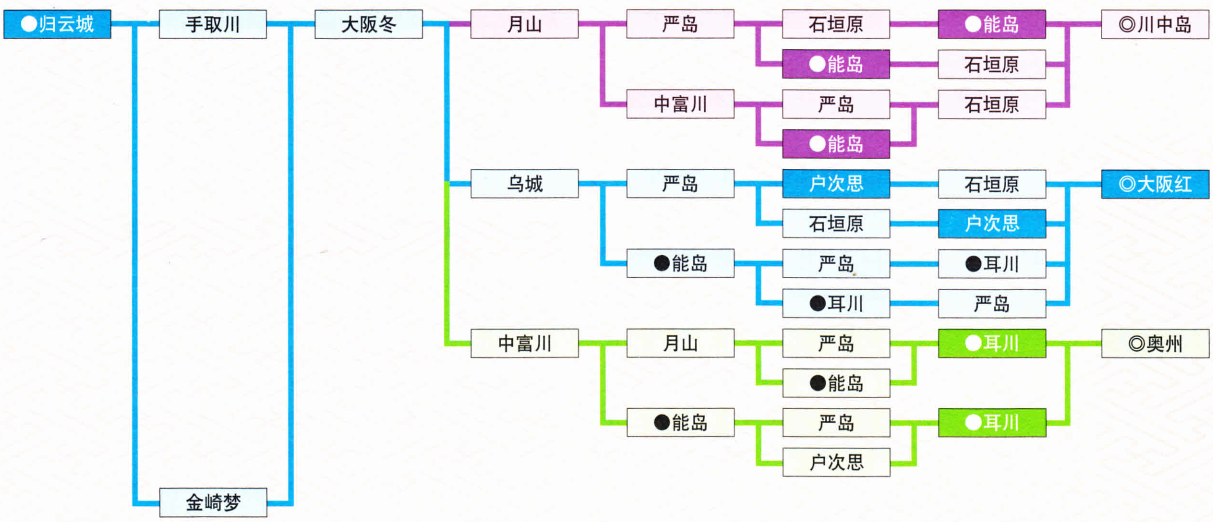
战术推荐

因为“刹那”的存在，石田三成的攻击连续性很高，连续技组合也相当自由。杀杂兵的话，以“号哭（刹那）”接近，再以大范围的“忧屈（刹那）”和挑空技“断罪（刹那）”交替使用就基本能秒一片了。对阵大将时，轻点R1使用“惭悔”，在剑气持续时间里用普通攻击可快速破阵。BOSS战时，以“忧屈”和“断罪”把BOSS打浮空两次（第三次会受身），落地后立即用帅气的投技“斩首”可组成连击，威力还不错，只是“斩首”对本多、大谷还有大型机械无效，可改用远距离直线攻击“斩灭”。

“号哭”可以做为高速移动技来使用，方法是号哭→通常攻击第1段→号哭→通常攻击第1段……用熟的话可再度提高三成的帅气度，呵呵！

配合三成的暗属性，使用特定装具组合能够大幅提升三成的杀伤力。比如装备5个“古龙”（体力、BASARA槽、战刻槽全满时攻击力上升）和1个“愚者之法”（对敌人伤害1.5倍，敌方对玩家伤害3倍），攻击力会相当惊人，缺点是用了BASARA技或战刻威力就会降下来。另一种很适合三成的是“背水螳螂”组合，极端一点可以“背水+4金螳螂+愚者”，缺点是一些大威力招式可能会将三成一击秒杀，究级难度下有风险，最好带个有复活能力的伙伴或以双打来解决。

德川家康





寥星跋扈 大谷吉继

		属性
初期体力	23000	暗
初期攻击力	130	
初期防御力	130	

基本特征

“绷带男”大谷形象诡异，但在新角色中却有意外的人气。他坐在神轰上浮游移动，因为双脚不着地的关系，移动时手感很特殊，不能像其他角色那样轻易转向，有点像开车，一开始会让玩家不太适应。大谷使用念力控制数珠进行攻击，攻击距离和范围都非常夸张，甚至像是在玩射击游戏，□或△键长按会在角色周围布置结界，范围内的敌人都会被锁定（身上出现刻印）并出现短暂硬直，之后发射数珠便具有追踪特效果，火力得以加强。大谷因为与凳子粘在一起的关系，不能骑马，因此在奥州走龙战时需装备高速移动技“急くな　星”，速度甚至赛过骑马。大谷为敌方角色时，不能对其使用投技。

虽然操作上有一定难度，但是大谷的个性十足，打法独特，体力和防御力虽低，但有暗属性弥补，而且也不缺少爆发力强的招式，是个用着用着就能发现很多乐趣的角色。

技名	操作	习得与成长
固有技		
戻るな镇星	△	LV1
穿つな八曜	方向+△	LV1
散るな天河	R1	LV5
爆ぜるな计都	L1+△	LV15
固有奥义		
急くな鉾星	R2	LV20
力るな彗芒	R2	LV30 LV40 LV50
沼るな天津甕星	R2	LV35

大谷吉继 战术推荐

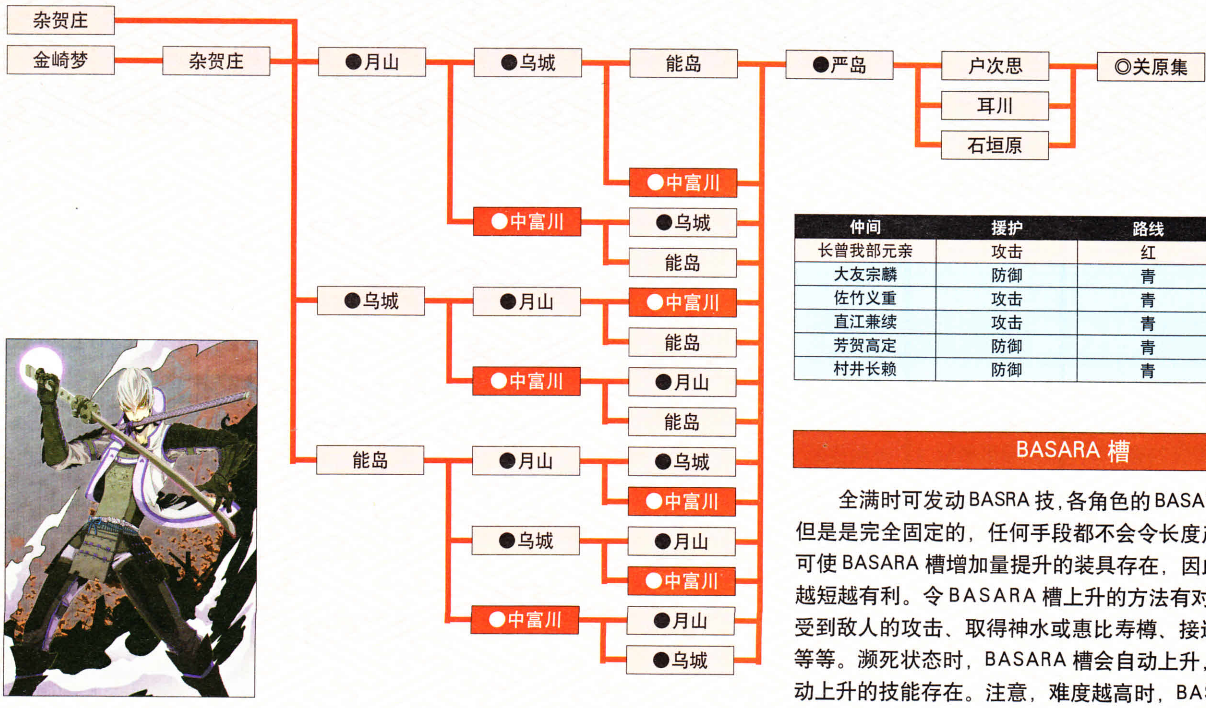
由于大谷的移动不太好控制，通常攻击速度也比较慢，可以采用定点射击的方法在远距离尽情玩弄敌人。主力技有两个，一个是可以把远处的敌人拉过来“戻るな镇星”，一个是扇面范围攻击“散るな天河”，二者对加了刻印的敌人都有追加伤害。战斗中的实际操作是先按住 R1 按△键，再按住△按 R1 键，二者交替使用，并可以不断附加刻印。这招用途很广，杀杂兵、破阵、打 BOSS 都行，操控得当可令 BOSS 没有出手机会，BOSS 防御或受身时，只要稍稍停顿调整即可。



“急くな鉾星”的连续撞击可用于快速破阵，“沼るな天津甕星”发出的瘴气池有吸引效果，和空中长按△键差不多，用于杀杂兵的话效率不错，不过固有奥义最值得推荐的还是“力るな彗芒”。这一招为辅助奥义，只对前方小范围有一点攻击力，主要作用是以耗费体力为代价提升攻击力，持续时间为 20 秒，发动时视线范围内所有的敌人均附加刻印状态。“力るな彗芒”按比例消耗现有体力，角色 30 级时消耗一半，40 级时消耗 1/3，50 级时为 1/5，不过因为大谷是暗属性角色，可以用吸血来解决体力回复问题，这也让“力るな彗芒”的实用性得到了保证。

大谷的强力装具组合是“背水螳螂”（背水 +5 金螳螂），固有奥义装“力るな彗芒”，每次发动只会减去极少量的体力，暗属性又能马上吸回来，算得上是大谷火力全开的一种组合方式。

石田三成



仲间	援护	路线	关卡
长曾我部元亲	攻击	红	中富川
大友宗麟	防御	青	户次三
佐竹义重	攻击	青	洼田
直江兼续	攻击	青	川中岛
芳贺高定	防御	青	神流川
村井长赖	防御	青	手取川

BASARA 槽

全满时可发动 BASRA 技，各角色的 BASARA 槽长短不一，但是是完全固定的，任何手段都不会令长度产生变化，只有可使 BASARA 槽增加量提升的装具存在，因此一般来讲是槽越短越有利。令 BASARA 槽上升的方法有对敌人施加攻击、受到敌人的攻击、取得神水或惠比寿樽、接近敌人进行挑衅等等。濒死状态时，BASARA 槽会自动上升，也有可使槽自动上升的技能存在。注意，难度越高时，BASARA 槽的增加量就越低。



烟鸟翔华 杂贺孙市

初期体力	24000	属性
初期攻击力	170	火
初期防御力	180	

基本特征

因为前作的多个女性角色被删除或无法使用，御姐版的杂贺自然颇受关注。孙市姐姐与浓姬一样使用枪械，不过孙市可以使用的武器种类要丰富得多，固有技“双弹”可切换为手枪，“冲弹”切换为霰弹枪，“连弹”切换为机关枪，另外“火弹”是扔手雷，奥义“狙弹”用的是火箭筒，BASARA 技是把各种枪械耍个遍，华丽异常。手枪、霰弹枪、机关枪的通常攻击均不相同，手枪、霰弹枪可蓄力发射，机关枪攻击时不能移动，但有贯通效果。

孙市的性能非常全面，要速度有速度，要威力有威力，远程攻击便于防守，又擅长打高连击数，是极少数一个□键就能打到底的超强力角色。



技名	操作	习得与成长
固有技		
冲弹 クロツグミ	△	LV1 LV10 LV45
双弹 ジョウビタキ	方向+△	LV1 LV25 LV45
火弹 ヒレンジャク	R1	LV5 LV30 LV55
连弹 サンコウチョウ	L1+△	LV15 LV40 LV55
固有奥义		
狙弹 カワセミ	R2	LV20 LV35
设弹 カイツブリ	R2	LV40 LV60
援弹 ヤタガラス	R2	LV50 LV60 LV65

战术推荐

对于孙市的使用者来说，并不需要记忆那些复杂的固有技变化和派生，可以将战术高度简化。在游戏开始时原地按一下△键切换成霰弹枪，之后按着□键蓄力，见到敌人就松开键，之后立即再按住□键，并进行一次回避操作，这样做是为了取消蓄力霰弹发射之后转枪填弹的动作，同时利用回避的无敌时间完成下一次的蓄力，这样反复操作即可应对几乎所有的战况。蓄力霰弹的范围大，在近距离时威力强劲，有破防和吹飞效果，容易发动火属性，配合装备 4 个以上的“黄金之鉾”（通常攻击第 1 段的威力加 700），可以一发秒杀阵大将。与 BOSS 一对一时也可换成手枪蓄力，威力更集中，操作时同样以翻滚取消硬直并提前蓄力。



在用孙市通关四次之后，还有一种更不需要技术的打法，就是装备孙市的四字专用装具“烟鸟翔华”，其效果是把手枪的常通攻击变成发射火箭弹（霰弹枪和机关枪无变化）。火箭弹的威力不俗，可连发，有追踪效果，蓄力时一次四发，可远远地把 BOSS 阴死。

另外，“连弹”发动时按住△键，孙市会躺在地上往上方高速射击，有浮空效果，用这招打高连击数很方便。固有奥义“设弹”对本多、黑田、立花宗茂和佐竹义重有奇效，先对着角落发动“设弹”，让引线聚成一团，之后把 BOSS 引到引线上面，或用霰弹枪把 BOSS 逼过去，因为这四个家伙受攻击不会倒地，所以就会在引线上面被一顿乱炸，体力狂减，甚至直接被秒杀，爽快度满点！

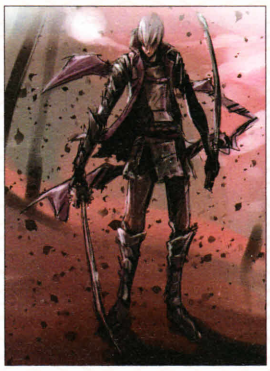
石田三成

- 手取川 — 归云城 — 上田水
  - 川中岛
    - 长谷堂
      - 恐山 — ●大阪夺 — ◎大阪苍 / ●金崎退 — ◎本能寺
      - 耳川 — ●乌城
    - ●小田原
      - 洼田 — ●大阪夺
      - 耳川 — ●乌城
    - 石垣原
      - 长谷堂
      - ●小田原
      - 耳川
  - 神流川
    - ●小田原
      - 洼田 — ●大阪夺
      - 耳川 — ●乌城
    - 石垣原
      - 川中岛
      - 耳川
  - 能岛
    - 川中岛
      - 长谷堂
      - 神流川
      - 耳川
    - 神流川
      - ●小田原
      - 耳川
    - 石垣原
      - 神流川
      - 川中岛
      - 耳川
  - 户次三

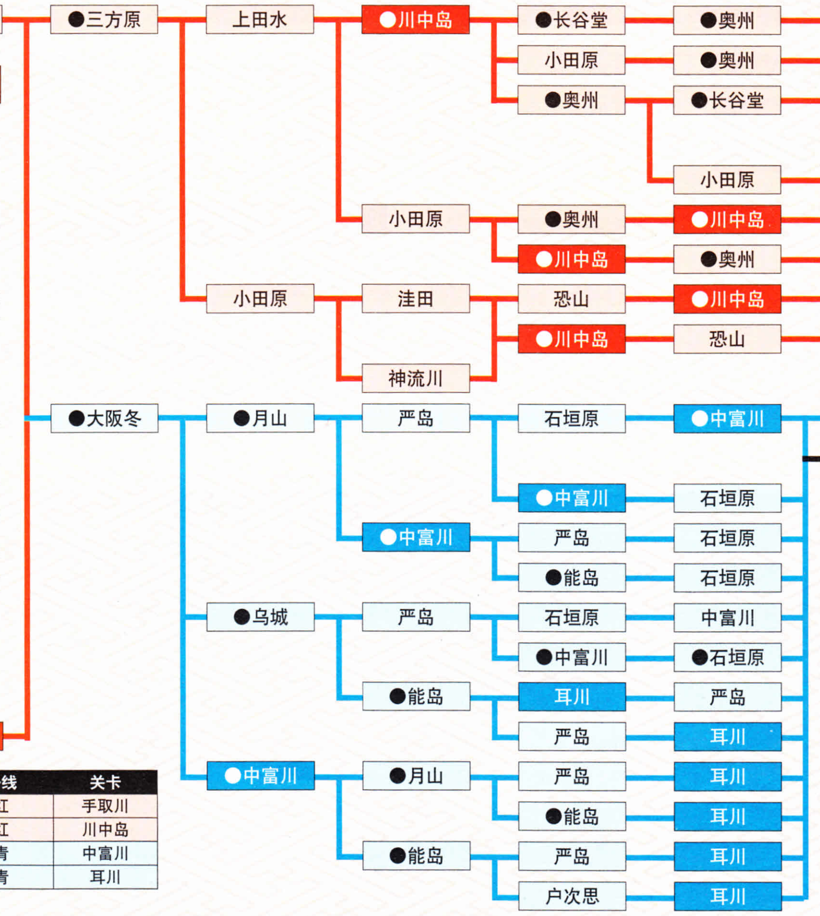
体力

在受到攻击令体力降为 0 时，角色就会死亡，依靠特定仲间的能力、特定的装具和固有技是有复活的可能性的。双人游戏时，一方死亡体力还可以回复，回复满时可复活，1P 和 2P 同时气绝时才算 GAME OVER。体力回复的手段有不少，战场道具中的饭团和惠比寿樽就不用说了，还可以利用装具增加回复量。此外，每杀 100 人可以获得一个小饭团，回复型阵地占领、BASARA 援护以及特定仲间的能力都可以进行回复。当然，暗属性角色装备属性武器后的吸血能力也是其中之一。

那么，一个角色体力值最大可以达到多少呢？角色 100 级时体力值可增加近一倍，装备 6 个黄金の猛牛体力可加 24000 点，第一把武器 · 乙可增加 2000 点，以体力最多的织田信长为例，100 级时体力为 65000，那么最大可提升至 91000 点。当然，实际游戏中完全没有这个必要。



杂贺孙市



战刻槽

全满时可使用战刻爆发。战刻槽只在杀敌时上涨，杂兵大概需要杀200人，才能填满战刻槽，其他提升方法是每100连击上升一点点，占领阵地、打败有名字的武将时则大幅上升，有装具可以让战刻槽的上升速度加快。战刻发动后持续时间约为10秒，在战刻状态中每杀5个人可延长2秒，特定装具可以在每杀5个人之后增加3秒。在战刻中干掉50人时金钱倍率+1，干掉100人时金钱倍率再+1，击破数的上限是999，延长的时间可不断叠加。

仲间	援护	路线	关卡
奥村永福	攻击	红	手取川
前田庆次	攻击	红	川中岛
长曾我部信亲	攻击	青	中富川
新纳忠元	攻击	青	耳川





天衣无缝 长曾我部元亲

		属性
初期体力	29000	火
初期攻击力	260	
初期防御力	190	

基本特征

“阿尼基”是游戏中豪快风格的代表，可能是因为“海之男”独有的浪漫气息，其人气一直非常高。元亲的通常攻击说是全角色最弱也不为过，发动慢、距离短，BASARA技的攻击性也不强，但他的固有技性能在游戏中却是数一数二的，有了“三霸鬼”或“十飞”完全可以不按□键，至于极度无赖的“四缚”，称得上是本作中又一大逆天神技。除此之外，奥义“击零”的加入，让元亲的火力成倍增涨。

阿尼基在本作中的强化是显而易见的，而且说实在的，强化得是不是有点儿过了？当然，对于喜欢元亲的玩家来说，这毕竟不是一件坏事。

技名	操作	习得与成长
固有技		
一触	△	LV1 LV15 LV25
三霸鬼	方向+△	LV1
四缚	R1	LV5 LV30 LV40
十飞	L1+△	LV10
固有奥义		
六限	R2	LV20
击零	R2	LV35
弩九	R2	LV50

战术推荐

可以在空中连续飞行的“十飞”用起来虽然有趣，但是容易被阵大将或BOSS弹返，因此有破防性能的“三霸鬼”更值得信赖。“三霸鬼”的收招可以用前冲取消，然后继续“三霸鬼”，基本上是无缝的，用于杀杂兵和通缉犯轻而易举。至于阵大将，首选可一发秒杀的奥义“击零”，乱舞系的“六限”和玩冲浪的“弩九”虽然也值得一用，但在攻击面上与“击零”相差甚远。发动“击零”时，元亲会转动碇枪，在武器转到第三圈的6点钟方向时会有闪光提示，此时松键“击零”的威力和范围都会大增。如错过第一次闪光机会，之后每四圈出现一次机会。加强版“击零”的输入时机很宽松，在枪转到元亲右肩时才松键也算成功，所以稍加练习每发都是加强版也不是什么难事。加强版“击零”对BOSS也能造成巨大伤害。

BOSS除了本多和大谷，全部都可以用“四缚”屈死。“四缚”是将敌人装在网里吊起来，敌人完全没有反击的能力，40级时持续时间可达20秒之久，这段时间足够把敌人抽得生活不能自理。尽管在网里的敌人伤害会有修正，用“击零”也打不出大伤害，但连续的“三霸鬼”依然可以一回合轰掉BOSS四五成体力，被吊起来两次就玩儿完了。另外还有一个小技巧，就是把BOSS吊起来后，连用12个“三霸鬼”（需要用前冲取消），之后马上用“击零”，松键时BOSS刚好才网里挣脱，轰然命中时会有一种别样的快感。

装具方面元亲没有太多讲究，用三樱加强属性，或用老龟加防，有刚体效果“击零”就不易被打断，再装个愚者增加伤害就差不多了。

绚丽豪壮 前田庆次

初期体力	26000
初期攻击力	230
初期防御力	150
属性	风

基本特征

花之庆次拥有全角色最丰富的招式变化，仅固有技“恋のかけひき”自身的目押发动就有 7 种变化，而在各种招式之后使用的固定变化多达 13 种。不过说实话，庆次的招式过于花俏，角色本身的废招比较多，哪怕你把目押输入练得很熟，在实际游戏中，阵大将和 BOSS 轻轻一弹就能将庆次的攻势中断，实在令人忧伤。庆次的 BASARA 技性能不佳，最后输入“恋のかけひき”出个铁山靠可增加一些伤害。

就实用打法而言，前田庆次可以说是简单粗暴，完全不必去记忆那些复杂的技能变化。独有的回复和复活手段，也是庆次的优势所在。

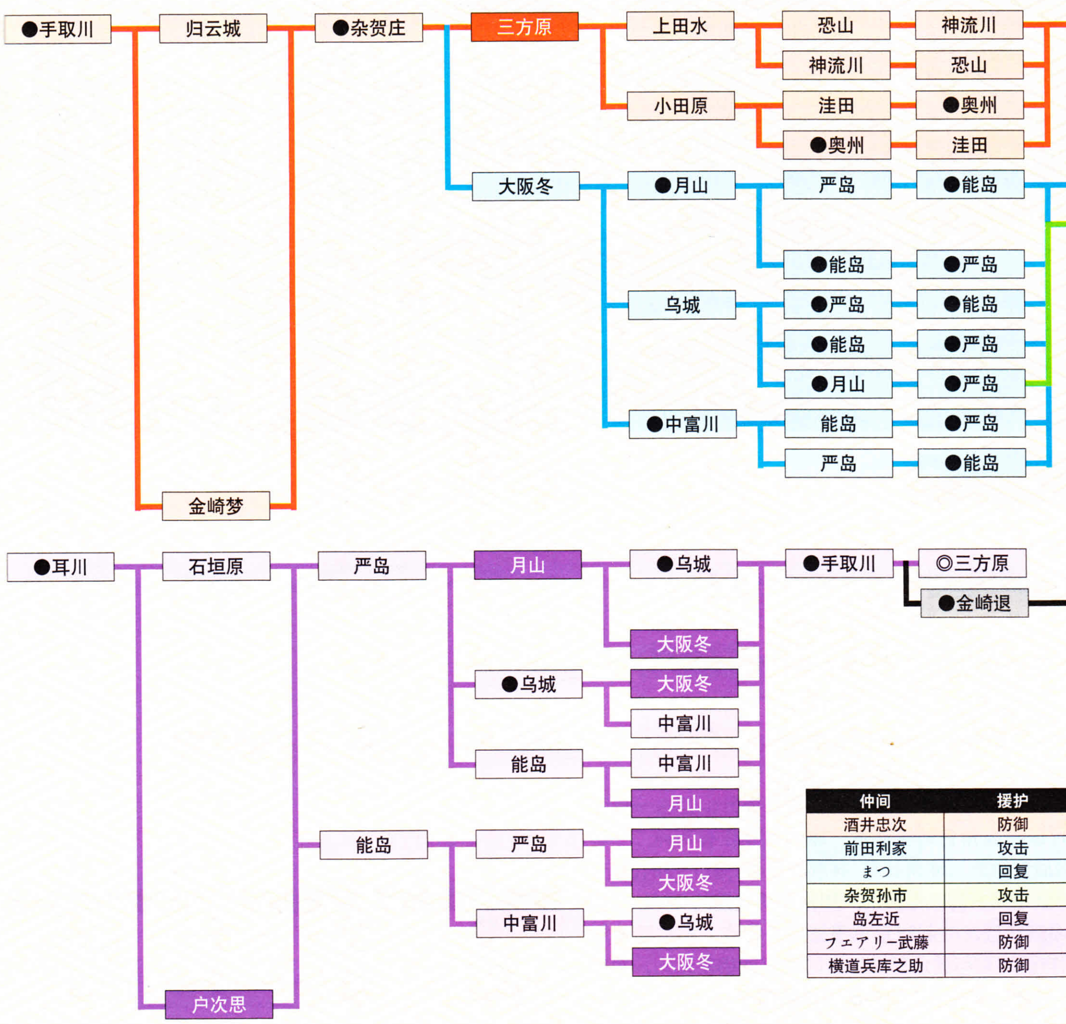
技名	操作	习得与成长
固有技		
恋つづり	△	LV10 LV15 LV35
恋のかけひき	方向+△	LV1
押しの一手	R1	LV5
一目惚れ	L1+△	LV15
固有奥义		
梦心地	R2	LV20 LV40 LV60
恋文送り	R2	LV30
惚めく一代	R2	LV50

战术推荐

使用“人肉推土机”前田庆次几乎没有技巧性可言，固有技“押しの一手”拥有游戏中首屈一指的摧毁力，攻击力只要上 900，究极难度的杂兵全是一击秒，阵大将运气好的可以挺两下。“押しの一手”按住△键庆次会随被挑空的敌人一起跳起，在空中可继续攻击，用来打 BOSS 不错，对 BOSS 另一招比较强势的是连打技“恋つづり”，全数命中伤害可观。

庆次的奥义都不是攻击型的，“恋文送り”召唤小猴子送道具，比较搞笑，但实用度很低；“惚めく一代”是防反技，虽然还比较帅气，但移动速度受限制。最实用的“梦心地”是体力回复技，发动时庆次会躺在地上，连按□键可以的回复速度非常惊人，敌人靠近时可以用“恋のかけひき”旋子起身，体力可经常处于满值，这样一来装具方面“黄金の古龙”（体力、BASARA 槽、战刻槽全满时攻击力加 900）就很适合庆次，装些三樱加强属性也不错，记得加个“背水の布阵”提升暴力程度。除了回复，庆次还能在死亡倒地时输入“恋のかけひき”复活一次（一关限一次），牺牲防御力对他来说不算什么。

前田庆次





仲间	援护	路线	关卡
酒井忠次	防御	红	三方原
前田利家	攻击	青	通关
まつ	回复	青	通关
杂贺孙市	攻击	绿	通关
岛左近	回复	紫	大阪冬
フェアリー武藤	防御	紫	户次思
横道兵库之助	防御	紫	月山



机略重钝 黑田官兵卫

初期体力	31000	属性
初期攻击力	340	风
初期防御力	230	

基本特征

命运坎坷、形象欠佳的黑田哥是本作中移动和攻击速度最慢的角色，如果你不幸在用完石田三成后尝试黑田，那必然会有一种极度不适应的感觉。不过游戏中如果缺少一个高攻高防高体力的坦克型角色，那就相当于少了一个流派。黑田的武器是与手铐相连的大铁球，其通常攻击的范围很广，长按□键，通常技会变成范围更大的旋转攻击，不过要是转得太久，会出现头晕的副作用。他的BASARA技也是旋转攻击，威力和范围都不错。黑田的冲刺依然速度不快，但可以直接撞破箱子，省去了停下来打的麻烦。奥义“灾い转じて”是让黑田抱着铁球使出“无敌风火轮”（出自周星驰《破坏之王》），移动速度大增，但只要一撞到障碍物就会停下来，不太好控制，如果关卡中有马匹的话可以多加利用，黑田在马背上的攻速很快，而且也能解决机动性差的问题。使用黑田时尽量不要跳跃，他落地时会有一个很大的硬直，就如同他的绰号，又重又钝。

尽管如此，黑田的性能并不像想像中那么弱，只要活用回避和几个实用技能，依然可以玩出风格来。另外，黑田还是一个很有娱乐性的角色。

技名	操作	习得与成长
厄玉蹴り	△	LV1
厄玉突进	方向+△	LV1
厄当たり	R1	LV5
灭多矢玉	L1+△	LV10 LV25 LV40
	固有奥义	
穴仓落とし	R2	LV20
灾い转じて	R2	LV30
厄は道连れ	R2	LV50

战术推荐

要用好黑田，回避是关键！几乎所有的大硬直招式都可以用回避取消收招动作，比如原本要把铁球从远处慢慢拉回来，这回就变成黑田在地上一滚，铁球自动回收，回避动作有无敌时间，因此安全性有明显的提高，各种招式的实用度会有不同程度的提升。黑田最值得使用的招式有两个，一个是“厄玉突进”，双脚将铁球用力蹬向前方，威力大，距离远，有破防和贯通效果，按住△键会变成连人带球一起飞出去的强力突进技，可在常通攻击第1段后使用，加快发动速度，这一招一般两下便可破阵大将。对付杂兵，黑田的通常攻击也基本够用了，对付BOSS时投技“穴仓落とし”是妙招，这招在没有直接命中时会在地上打出一个小旋风，有将敌人吸过来的效果，直接命中敌人时，会变成《街霸》里桑吉尔夫著名的投技“螺旋打桩”，而且在黑田将敌人砸向地面时按□键，可以使出连续投技，连投指令的输入时机会越变越快，最多可输入10次，威力惊人。BOSS战时先用蓄力“厄玉突进”把BOSS打到墙边或角落，再用“穴仓落とし”连投，之后再接“厄玉突进”（不蓄力也可以），然后再接投技，如此反复，BOSS就算空中受身，也很可能被投技命中，经常可以把BOSS“关厕所”活活揍死。只可惜投技对本多、大谷和老虎无效。

“厄は道连れ”是个很有娱乐性的招式，黑田会被一颗炸弹砸中，然后炸飞，落地时引发大爆炸，过程中黑田的表演十分滑稽，也不会对黑田造成任何损伤，招式的威力不错，就是硬直太大，也不能用回避取消收招，可以在中低难度玩一下。另一种搞笑的打法是装备黑田的专用四字装具“机略重钝”，如此一来，黑田每一次回避就会在地上安放一颗炸弹，一路翻滚，就像在玩《炸弹人》，可惜要花掉四个装具槽，攻击力也不尽人意，纯粹用来娱乐。

装具方面推荐的是第4武器配合多个“黄金の三樱”，加强风属性的发动几率，伤害值相当可观。因为黑田的体力和防御力高，装“愚者”也可行。多个“黄金の鉾”也是一种选择，出通常攻击第1段时就把□键按住使出旋转攻击，装具效果也能发挥，可一击破阵。这一招用来打BOSS不太好用，还是用上面推荐的投技+突进的连续技来解决吧。





织田信长

恐山 — 耳川 — 川中岛 — 中富川 — 小田原 — 月山 — 手取川 — ◎关原乱

●石垣原 — 严岛 — 杂贺庄 — 归云城 — 三方原 — 洼田 — ◎奥州

●金崎梦 — 大阪冬 — 上田水 — 能岛 — 神流川 — 户次思 — 长谷堂 — ◎乌城

移动速度

角色的移动速度是固定的，不能通过升级和装具来提升。但在一般移动之上，还有冲刺状态可以提高角色的机动性。冲刺的操作有两种，一种是推着方向普通奔跑数秒后自动进入冲刺状态，有点类似于《鬼泣4》的设定；还有一种要实用得多，那就是同方向连推两次，和格斗游戏里的DASH操作相同，角色会立即进入冲刺状态。冲刺时角色根据自身特点，移动速度增加10%至40%，比如阿市的冲刺与普通移动二者的速度就相差无几。冲刺不具有攻击力，但黑田、岛津、本多三人的冲刺可撞破箱子。

仲间	援护	路线	关卡
舞兵库	攻击	红	大坂冬
天海	攻击	红	天海路线通关
九户政实	攻击	青	恐山
福原贞俊	攻击	绿	严岛

黑田官兵卫

红线路

- 户次思 → ●耳川 → ●背水
  - ●背水 → ●乌城 → 中富川
    - 中富川 → ●手取川 → ●严岛 → ◎关原乱 / ●金崎退 → ◎本能寺
    - 中富川 → 杂贺庄 → ●严岛
    - 中富川 → 能岛 / ●月山
  - ●背水 → 中富川 → ●乌城 / 能岛 / ●月山
  - ●背水 → 金崎梦 → 杂贺庄 / ●手取川 / 归云城 → 中富川 → ●严岛 → ◎关原乱
  - ●背水 → 杂贺庄 → 金崎梦 / 归云城
- ●耳川 → 户次思

绿线路

- 无战斗 → 洼田
  - 洼田 → 奥州 → 恐山 / ●长谷堂
  - 洼田 → ●长谷堂 → 恐山 / 神流川
  - 洼田 → 神流川 → 奥州 / ●长谷堂
  - → ◎关原谋
- 无战斗 → 神流川
  - 神流川 → 川中岛 → 三方原 / 奥州
  - 神流川 → 洼田 → 恐山 / 神流川
  - 神流川 → 三方原 → 川中岛 / ●奥州
- 无战斗 → 三方原
  - 三方原 → 上田水 → 奥州 / 川中岛
  - 三方原 → 神流川 → 川中岛 / 奥州
  - 三方原 → 洼田 → 上田水 / 川中岛

攻击力

决定的是对敌人的伤害值，攻击力越高，也越容易将敌人打出硬直。角色攻击力由自身基础攻击力、武器攻击力、装具增加的攻击力所组成，占领提升攻击力的阵地、BASARA 援护或使用一些辅助型招式也可以令攻击力暂时上升。角色升级时，基础攻击力不会增长，但击破特定关卡的通缉犯可以提升 50 点基础值，提升攻击力的通缉犯有 12 人，那就是攻击力加 600。装备 6 个黄金の若狮子可以增加 1200 的攻击力，刷满的第五把武器攻击力为 900，可以让攻击力数值达到 3000 左右。不过因为不少装具增加攻击力的部分是隐性的，不会在数值上表现，比如古龙系列装具每个可加 700 至 900 的攻击力，装备汗马系列可以加 4000。配合愚か者の法的伤害值 1.5 倍，还有属性发动时追加伤害，攻击力可达到顶峰。





蓝线路

- ●大阪冬 → ●金崎梦 → ●归云城
  - ●归云城 → ●上田水
    - ●上田水 → ●川中岛 → ●神流川 / ●洼田
    - ●上田水 → ●神流川 → ●洼田 / ●川中岛
  - ●归云城 → ●三方原
    - ●三方原 → ●神流川 → ●川中岛 / ●洼田
    - ●三方原 → ●小田原 → ●神流川 / ●洼田
  - → ●能岛 → ◎长谷堂
- ●金崎梦 → ●手取川 → ●上田水 / ●三方原
- ●大阪冬 → ●杂贺庄 → ●手取川

仲间	援护	路线	关卡
大野直昌	攻击	红	能岛
福留亲政	攻击	红(下)	中富川
太田资正	防御	青	洼田
盐屋秋贞	防御	青	归云城
鬼小岛弥太郎	攻击	绿	川中岛
北条氏政	攻击	绿	通关
山本勘助	回复	绿	上田水

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE



奥州笔头 伊达政宗

初期体力	27000	属性
初期攻击力	260	雷
初期防御力	140	

基本特征

笔头是系列最具代表性的元老级角色，六爪流的张扬与狂放深得广大玩家特别是女玩家的喜爱。这次虽然让出了主角宝座，但人气不减当年。伊达政宗最大的特点是分为一刀流和六爪流两种状态，一刀流的通常攻击性能很差，没有使用的必要，攻击以固有技为主；六爪流状态通常攻击和所有固有技都会得到强化，攻击力更高，攻击密度更大，连招式名称都会有变化，但是六爪状态下防御力低下，且不能防御，在高难度时会有一定风险。笔头的搞笑武器全角色中性能最佳，不仅可以提升移动速度，而且依然带雷属性，实用度很高。

笔头的BASARA技、奥义和专用装具都可以进入六爪流状态，但六爪流的双刃剑特性也是不得不考虑的问题。事实上，3代的政宗在保留原有特点的同时，又有新的进化，即便是一刀流状态也有魅力十足的招式与战术，同样可以打得风生水起。

技名	操作	习得与成长
固有技		
DEATH FANG (DEATH BITE)	△	LV1
JET−X (X−BOLT)	方向+△	LV1
MAGNUM STEP (MAGNUM STRIKE)	R1	LV5
CRAZY STORM (CRAZY STREAM)	L1+△	LV10
固有奥义		
HELL DRAGON	R2	LV20
WAR DANCE	R2	LV30 LV40 LV60
TESTAMENT	R2	LV50

战术推荐

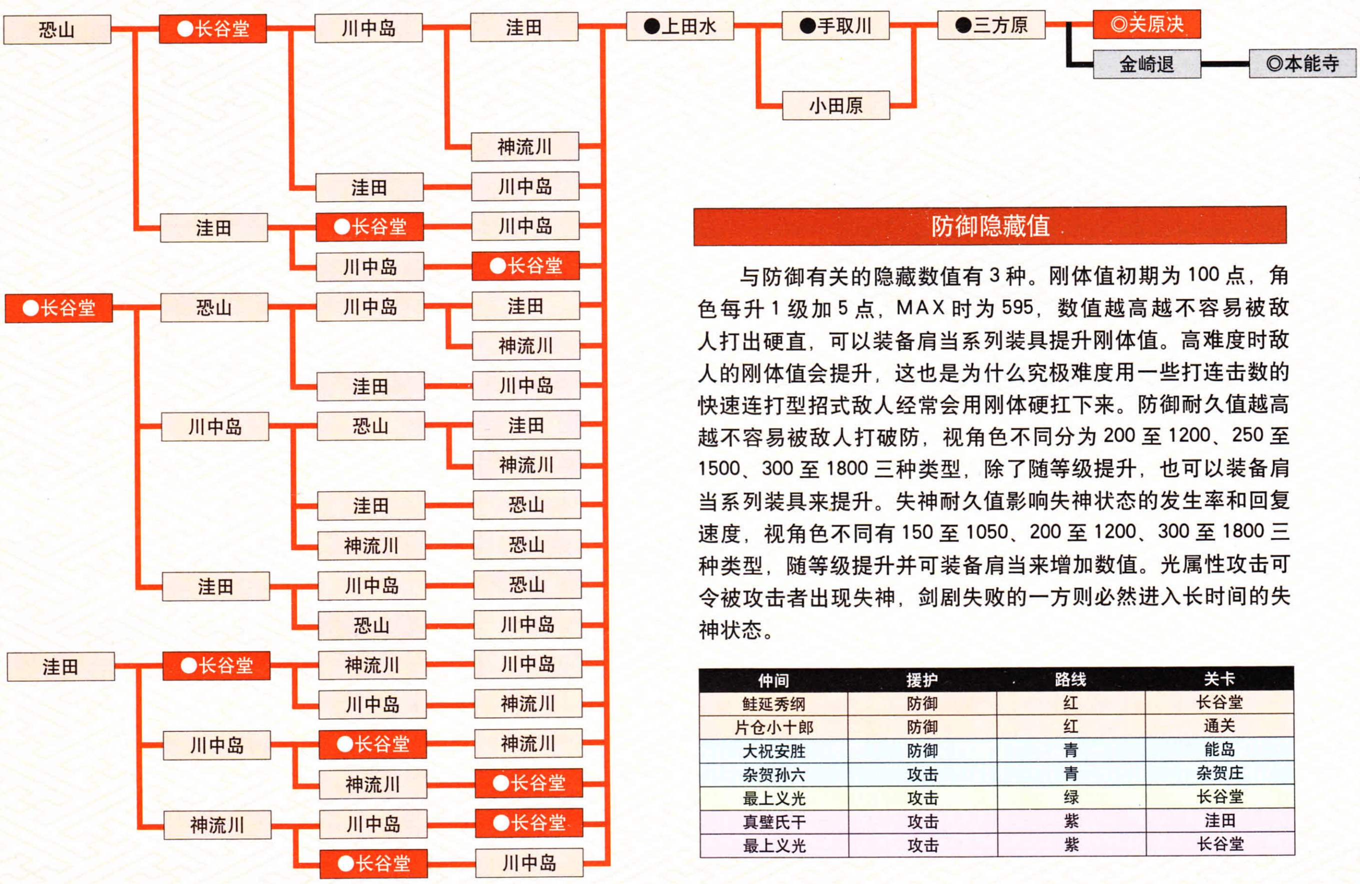
决定笔头战术的是选择何种固有奥义，三种固有奥义有完全不同的打法。因为六爪流的关系，很多玩家都喜欢用能进入六爪状态的WAR DANCE，60级时持续时间可达20秒。六爪流时，杀杂兵用通常攻击就够了，阵大将用突进技MAGNUM STRIKE快速压制，前冲可取消突进后的硬直，BOSS战时DEATH FANG的三爪攻击（之后连按□键有派生），以及六爪状态的CRAZY STREAM乱舞技都不错。为避免六爪状态被打断，可以装两个金龟，这来一来刚体的发生率比较高，不过被BOSS弹返时还是会取消六爪状态，跳起在空中发动WAR DANCE硬直较小。

选择HELL DRAGON时主要为中距离战，HELL DRAGON是向正前方发射一个雷球，范围广，攻击力也不错，雷属性发生率高，杂兵可轻松秒一片，也可离远了阴阵大将。击中BOSS战时BOSS会处于麻痹状态慢慢倒地，前冲取消硬直并接近后马上用DEATH FANG及派生把BOSS打飞，在收招时立即再放一个雷球，再冲上去用三爪浮空，大部分BOSS都吃这个连技。

最爽快、最有技术含量的当然是有俗称“一闪”的TESTAMENT，此招发动时会有很长的准备动作，一般状态下威力只能说还过得去，但如果是在刀身闪光的瞬间松开键，画面就会出现白光特效，对BOSS也能一击必杀！（“大阪苍”那个皮最厚的本多高达秒不了，一下可打一半）松键时机在笔头摆好架式后三秒左右，判定不算太严格，稍加练习就能掌握。玩一闪可装几个金龟加强防御和刚体效果，对付不太老实的BOSS，比如本多忠胜，可以爆战刻后再发动一闪。

专用四字装具“奥州笔头”虽然要消耗四个格子，但是永久六爪状态可以不装WAR DANCE，相当于同时用两种战术。另外两个格子推荐装两个金龟，以提升安定性。

伊达政宗



防御隐藏值

与防御有关的隐藏数值有3种。刚体值初期为100点，角色每升1级加5点，MAX时为595，数值越高越不容易被敌人打出硬直，可以装备肩当系列装具提升刚体值。高难度时敌人的刚体值会提升，这也是为什么究极难度用一些打连击数的快速连打型招式敌人经常会用刚体硬扛下来。防御耐久值越高越不容易被敌人打破防，视角色不同分为200至1200、250至1500、300至1800三种类型，除了随等级提升，也可以装备肩当系列装具来提升。失神耐久值影响失神状态的发生率和回复速度，视角色不同有150至1050、200至1200、300至1800三种类型，随等级提升并可装备肩当来增加数值。光属性攻击可令被攻击者出现失神，剑剧失败的一方则必然进入长时间的失神状态。

仲间	援护	路线	关卡
鲑延秀纲	防御	红	长谷堂
片仓小十郎	防御	红	通关
大祝安胜	防御	青	能岛
杂贺孙六	攻击	青	杂贺庄
最上义光	攻击	绿	长谷堂
真壁氏干	攻击	紫	洼田
最上义光	攻击	紫	长谷堂



一刀必杀 岛津义弘

初期体力	30000	属性
初期攻击力	320	雷
初期防御力	200	

尽管上手时会让人觉得很别扭，但从某种意义上来说，老爷子却是游戏中最强悍的角色之一。一方面在同等攻击力下，岛津的招式伤害就是要比其他角色高，而且岛津也是名副其实的“一刀必杀”，不仅专用装具有对任何敌人一击死的效果，奥义“断岩”也具有一击必杀的威力，是个完全不用在乎攻击力数值的角色。冲刺时可以直接撞破箱子，也算是鬼岛津的小小优势吧。

技名	操作	习得与成长
固有技		
示现流 击昌	△	LV1
示现流 瞬激	方向+△	LV1
示现流 喝破	R1	LV5
示现流 连狱	L1+△	LV10
固有奥义		
示现流 天雷	R2	LV20
示现流 鬼迅	R2	LV30
示现流 断岩	R2	LV40

基本特征

可能很多人都不太喜欢岛津老爷子那不修边幅的样子，他的招式动作很简单，毫无美感可言。手持巨剑或大斧，一看就知道此人是力量型的角色，与速度无缘。不光是移动慢，岛津的招式启动也慢，大部分招式（包括 BASARA 技）都是纵斩，打击面很窄，通常攻击第 1 段如果打空就发不出之后的攻击，且出现大硬直。“瞬激”的派生技“浮舟”有两下横斩，算是范围攻击，可惜也是慢悠悠的。

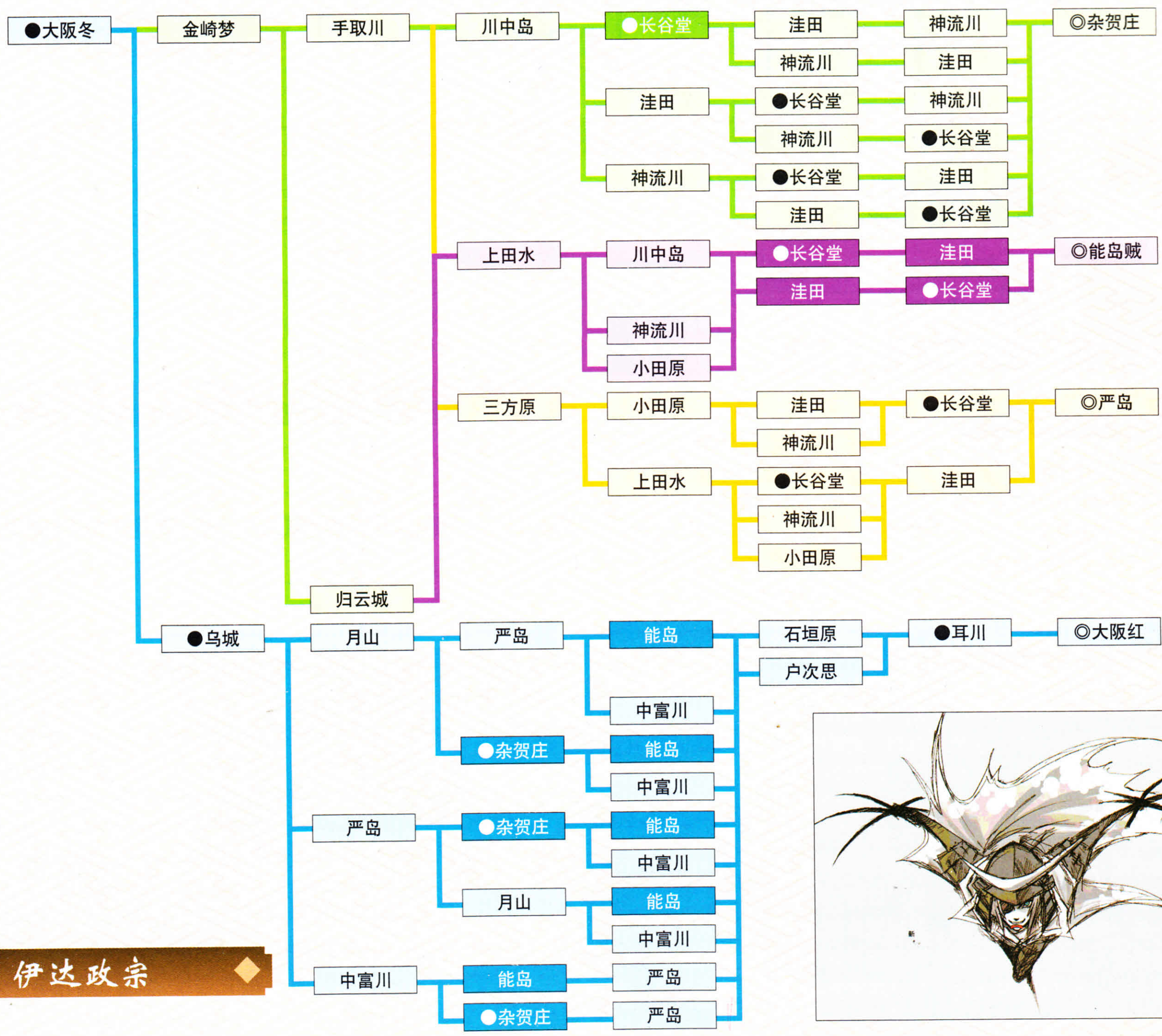
战术推荐

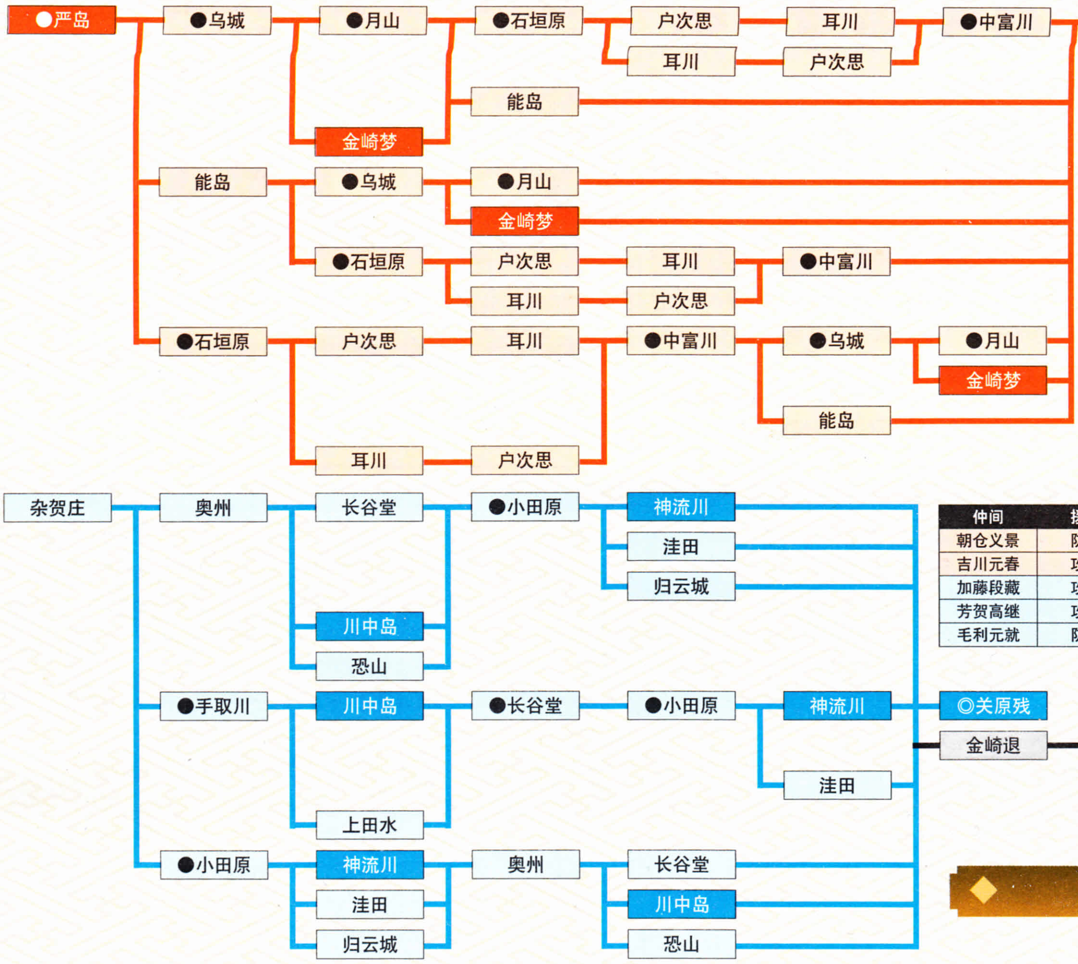
要解决岛津移动慢的问题，就要养成用冲刺跳代替普通移动的习惯。岛津跳跃落地时基本没有硬直，所以可以不停输入“前前 × 键”来加速移动。初期战斗主攻手段还是“通常攻击”，可按住 R1 键出招，这样就会从第 2 段开始发动，没有砍中敌人也不会出现大硬直了。通常攻击第 8 段收招很慢，可在第 7 段时用前冲取消，而“浮舟”的第 2 段也可用前冲取消。

混到 30 级时，可以奥义“鬼迅”做为主攻手段，发出的剑气行距离远，面积也比较大，可对敌人造成连续伤害，秒杂兵不成问题，与 BOSS 拉开距离用“鬼迅”打也可行，但在有高低差的地形处使用效果会打折。40 级后可改用有一击必杀效果的“断岩”，“断岩”发动虽慢，但自带刚体，可硬扛两三下攻击，装具则以增加防御力为核心（金龟、虎皮等），秒不会动的阵大将轻而易举，到处乱窜的 BOSS 则爆战刻后再用“断岩”。少数 BOSS 对“断岩”有耐性，如究极“大阪苍”的本多，最终形态的信长，还有立花大叔，可能一发秒不了，但也能造成巨大伤害。

通关四次获得专用装具“一刀必杀”之后，岛津的用法就彻底变了，虽说敌我双方互秒爽快与风险并存，但老爷子也确确实实是打称号、刷装备的最佳人选。这些方面的用法会在奖杯攻略里详细说明。

伊达政宗







仲间	援护	路线	关卡
朝仓义景	防御	红	金崎梦
吉川元春	攻击	红	严岛
加藤段藏	攻击	青	川中岛
芳贺高继	攻击	青	神流川
毛利元就	防御	青	通关

大谷吉继



纯白可怜 鹤姬

初期体力	25000	属性	冰
初期攻击力	180		
初期防御力	170		

基本特征

本作新加入的女性角色，形象是萌系巫女，不过性格花痴，剧情基本上全是在搞笑，让人忍不住吐糟。鹤姬使用的武器是弓箭，因为拥有游戏中惟一的冰属性，而且攻击有距离、发生快，可以冻结敌人，有着很强的抑制力。鹤姬的另一个特点是招式中有很多 JUST 操作，也就是在特定时机按键或松键以提升技的性能，比如通常攻击的第 3 段和第 6 段目押输入，那攻击回数就会增加；固有技蓄力至闪光时松键，不仅可以增加威力，还可以减少硬直。鹤姬不擅长近战，在多个敌人或强敌接近时会处于劣势，因此要尽量控制好距离。鹤姬的BASARA 技十分强力，最后的连续旋转十分爆血，可擅加利用。

鹤姬的辅助奥义“无量の矢”可以增强所有招式的性能，再加上 JUST 输入，可以打得很“技术流”。同时她又有一些“无脑流”的简单打法，可适合不同需求的玩家。

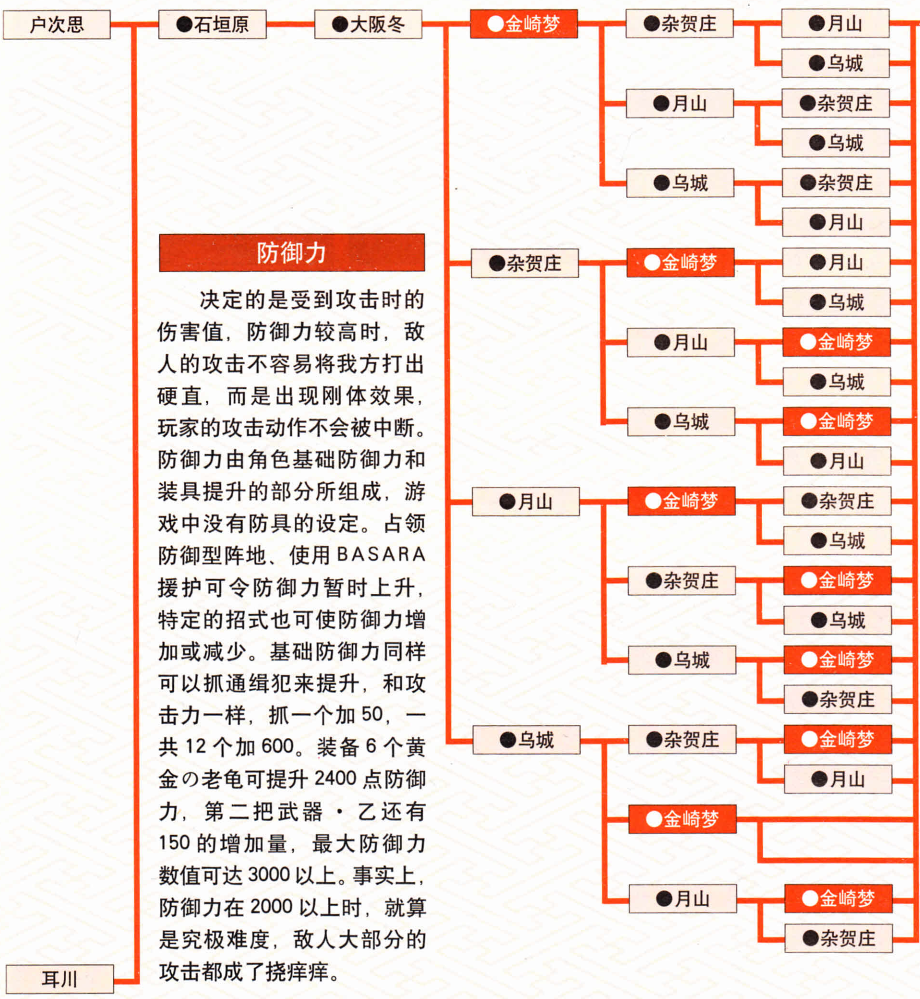
技名	操作	习得与成长
固有技		
一の狙い矢	△	LV1
糸贴りの矢	方向+△	LV1
阿赖耶のかわし矢	R1	LV5
那由他一闪	L1+△	LV10
固有奥义		
无量の矢	R2	LV20 LV35 LV45
清净きらら矢	R2	LV25 LV35 LV50
不可思议矢	R2	LV40

战术推荐

增效型奥义“无量の矢”是鹤姬的常用奥义，45 级以上持续时间可达 20 秒，而且能挡一下攻击，减少意外受伤。无量状态下，通常攻击的范围大增，对付杂兵足够了，“糸贴りの矢”有定身效果，“阿赖耶のかわし矢”的后跳动作有无敌时间，可避免敌人靠近。鹤姬没有单发型的强力技，所以对付阵大将远远地射死就行了，无量状态下挑衅是一种选择，比较有娱乐性。BOSS 战时，直线攻击“那由他一闪”很管用，可令 BOSS 连续受创，并被打得很远，时间足够再放个无量并蓄好力，等 BOSS 靠近了再松键，可以把 BOSS 打得没脾气。“那由他一闪”闪光时松键，无量效果不会消失，也不会出现摔倒动作。无量战术配合装具可选择五六个“黄金の三樱”，增加冰属性伤害；还可装备五六个“黄金の鉾”，用通常攻击第 1 段来打，只是这种打法会比较沉闷。

因为鹤姬的 BASARA 槽很短，BASARA 技的攻击力又非常高，所以可配合“清净きらら矢”以 BASARA 技为主力攻击手段。清净对敌人的攻击力很小，但是中招的杂兵会给鹤姬加油，此时鹤姬的 BASARA 槽会不断上涨，加油的人越多涨得越快。基本上用 BASARA 技轰掉一个阵大将，在出现大批杂兵时放一两个清净，然后跑到下一个阵地时，BASARA 槽就又满了。若采用“背水螳螂”组合，BASARA 槽几乎可以源源不断，不过就是要小心被敌人的重攻击秒杀。使用清静战术还有个相对安全组合还有，6 个“黄金の雌鸡”外加一个有“爆速アシスト”技能的仲间，这样一来，每放一个 BASARA 技，鹤姬的攻防各加 420，放 10 个达到上限，各加 4200 的攻防，简直就是女超人了。

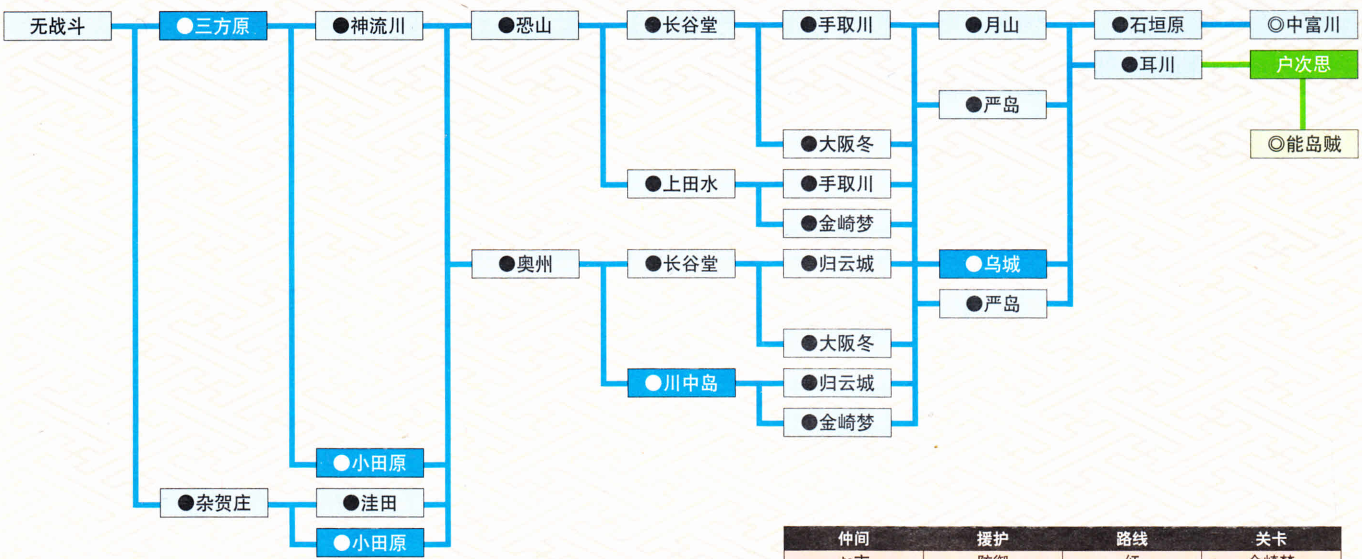
鹤姬



防御力

决定的是受到攻击时的伤害值，防御力较高时，敌人的攻击不容易将我方打出硬直，而是出现刚体效果，玩家的攻击动作不会被中断。防御力由角色基础防御力和装具提升的部分所组成，游戏中没有防具的设定。占领防御型阵地、使用 BASARA 援护可令防御力暂时上升，特定的招式也可使防御力增加或减少。基础防御力同样可以抓通缉犯来提升，和攻击力一样，抓一个加 50，一共 12 个加 600。装备 6 个黄金の老龟可提升 2400 点防御力，第二把武器・乙还有 150 的增加量，最大防御力数值可达 3000 以上。事实上，防御力在 2000 以上时，就算是究极难度，敌人大部分的攻击都成了挠痒痒。





仲间	援护	路线	关卡
お市	防御	红	金崎梦
风魔小太郎	攻击	红	三方原
かすが	防御	青	川中岛
藤堂高虎	攻击	青	三方原
平冈赖胜	防御	青	乌城
北条氏直	防御	青	小田原
キャッチャー守口	攻击	绿	户次思



疾风翔砌 风魔小太郎

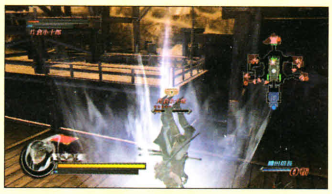
初期体力	19000	属性
初期攻击力	200	风
初期防御力	80	

基本特征

“爱飞行，不爱说话，爱拔刀相助，不爱花痴纠缠，天空是我的家，白云与我为伍，我就是这样的男子，像风……”可以说“风”是小太郎的属性，也是他最大的特点，他是所有人中最擅长空中攻击的角色，跳起后再按一下跳跃键，便可在空中高速滑行一段，机动性超一流。当然，做为速度型角色的代表，小太郎的体力和防御力也是全角色中最低的，在究级难度下，他身上的铠甲会让人觉得是纸糊的。伤害输入总体偏低，速度和力量难以两全，也是此类角色的通病。

高速的连续攻击、各种浮空技和空中追打，使用风魔小太郎可以打得行云流水，只要玩家愿意，在有敌人的场合几乎可以无限滞空。自身防具力低的问题可通过装备或技术弥补，只是面对防御耐性强、不能浮空的对手，小太郎缺少一锤定音的手段。在一款割草游戏中，小太郎这样的角色算得上是技术流了。





技名	操作	习得与成长
固有技		
跳	△	LV1 LV25
疾	方向+△	LV1
散	R1	LV5
反	L1+△	LV10
固有奥义		
封	R2	LV20
旋	R2	LV35
坠	R2	LV50

战术推荐

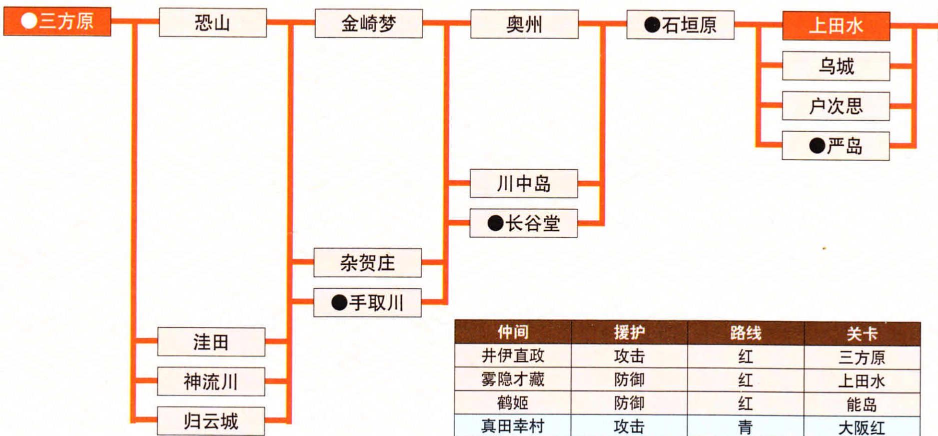
小太郎的通常8段有个硬直极大的收刀POSE，因此通常攻击不要出完，在中途按住键挑空或是直接用固有技“跳”展开空中攻击，这是在杂兵战与BOSS战时通用的基本攻击方式，25级后使用“跳”可按住△键追加空中投技“绞”，在BOSS战中使用可追加稳定伤害。突进技“疾”的威力不错，前冲取消硬直、再出“疾”、再取消，反复两三次便可破阵，只是前冲取消的时机相对一般情况要严格一些。化身成无数手里剑的“散”打HIT很管用，一般放在杂兵战的连击里使用，打BOSS时威力太低，打不出硬直。返技“反”很多玩家都不怎么使用，其实这是个打BOSS和阵大将的好招，因为发动返技的过程是全身无敌的。“反”的使用时机不当，会出现长时间硬直，这个问题也好解决，敌人攻击前体力槽会闪一下，此时发动“反”可十拿九稳。“反”收招时处于空中，不太安全，可以用滑翔拉开距离。



奥义方面，“封”的九字封阵打杂兵不错，按住键还可以移动到被浮空的敌人附近展开连续攻势，但在打阵大将和BOSS时局限性明显。“坠”其实就是著名的忍者投技饭纲落，这招在地面不容易瞄准，在“跳”之后使用命中率会高一些，不过就威力而言，实在对不起它的技巧性。最实用的奥义还是“旋”，投出的巨大手里剑兼具威力、范围、发生速度。巨大手里剑可将周围的敌人吸过来，一发就能轻易打出上百连击。“旋”可在空中发动，在地面扔出一个时，小太郎会微微离地，此时可马上再扔一个，之后立即按一下□键提前落地，可再次使用“旋”二连发，清杂兵和破阵基本上不必使用其他招数。打BOSS时可在各种空中连技后追加一个“旋”，如果是浮不起来的那几位，用“旋”和“反”结合也可以应对了。

以“旋”主打的话，装具方面用三樱加强属性就行了，“旋”的HIT数很高，很容易发动属性效果，比增加空中攻击威力的飞蝗伤害更突出。

风魔小太郎



仲间	援护	路线	关卡
井伊直政	攻击	红	三方原
雾隐才藏	防御	红	上田水
鹤姬	防御	红	能岛
真田幸村	攻击	青	大阪红
猿飞佐助	防御	青	大阪红
服部半藏	防御	青	三方原
山中鹿介	回复	青	月山





天霸绝枪 真田幸村

初期体力	28000	属性
初期攻击力	250	火
初期防御力	160	

基本特征

前几作中的男二号，虽然不是什么大威力坏破型的肌肉男，但使用起来的感觉却是游戏中最热血的，风风火火的个性与他的火属性相当契合。真田幸村的很多招式都可以用通常攻击或前冲取消硬直，可令攻击连绵不绝。按键长按可追加有破防效果的“千两花火”。固有技“烈火”和“红莲脚”可无限连打，激情四溢，只是得配合连发手柄使用，呵呵！不过真田的双枪单发威力较低，哪怕攻击力数值看上去还可以，在对阵BOSS时还是经常会打不出硬直，BASARA技的攻击性能也很不理想，这算是真田比较明显的缺点。

这一次真田的招式性能有所弱化，比如取消了范围广、威力猛的“火焰车”，而3代中的系列老角色一般都有不同程度的强化，又有强力的新角色加盟，所以幸村不幸成为了不怎么引人注目的二线角色，实在令人唏嘘。当然，通过特定装具组合还是可以改善其实力的。





技名	操作	习得与成长
固有技		
大车轮	△	LV1
火走	方向+△	LV1
烈火・大烈火	R1	LV5 LV25
凤凰落	L1+△	LV10
固有奥义		
红莲脚・大红莲脚	R2	LV20 LV40
虎炎	R2	LV35
热血大喷火	R2	LV50

战术推荐

真田的招式可无缝衔接，打杂兵基本上怎么打都不会吃亏，就是对阵大将和BOSS不利于破防和打硬直。这里比较推荐的是挑空技“大车轮”或是奥义“虎炎”三段接空中“凤凰落”，发生快、威力高。“虎炎”虽然是真田比较拿得出手的强攻技，但奥义选择上，还有娱乐性很强的“无限转转脚”（红莲脚），还有能发挥真田最强实力“热血大喷火”。

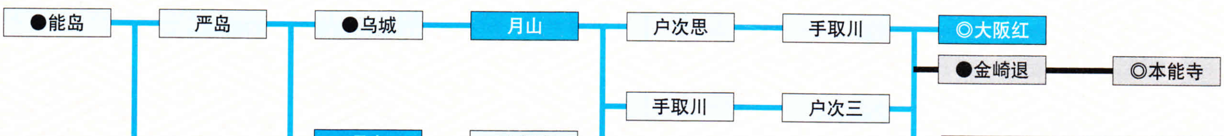
“热血大喷火”是辅助型奥义，在发动时□键连打可改变三种不同的POSE，并增加持续时间，不按键时约10秒，三个POSE做完后变为25秒左右。持续时间内，攻击力变为1.4倍，BASARA槽的上升率变为1.5倍，防御力大幅提升，受到攻击时伤害值仅为原先的20%（这是最霸道的地方！），移动时一直处于冲刺状态。但只要一使用BASARA技、剑剧失败或处于濒死状态，有利状态就会强制解除，且濒死时不能发动。因为“热血大喷火”的准备时间很长，在人群里或BOSS面前使用显然不合适。



由于真田的专用装具“天霸绝枪”效果为“热血大喷火”无时间限制，虽说有体力徐徐减少的副作用，但实际减速非常慢，因此可相互配合，形成强有力的战术——“绝枪喷火”。另外两个装具槽可装备两个“黄金の三樱”加强属性，或者装“愚か者の法”加“清正の虎皮”（受攻击时伤害值变为3/4），可保证伤害输入和自身安定性。注意，就算装了“天霸绝枪”，“热血大喷火”的解除方式不变，玩家不能随意使用BASARA技，也要保证自己的体力不能太低。

幸村的搞笑武器“热血斗棍”是两根大火柴，这件武器有个小秘密：它原本是无属性的，但在攻击时有1%的几率可以把火柴划着，火柴点燃状态附加30%的炎属性，持续时间为30秒。在真田的挑衅动作中连按□键可以缩短挑衅时间，而且可以让火柴必定点燃。挑衅大概要花4秒，换30秒的高确率属性十分值得。这一特性可配合“绝枪喷火”战术，进一步提升幸村的冲击力。

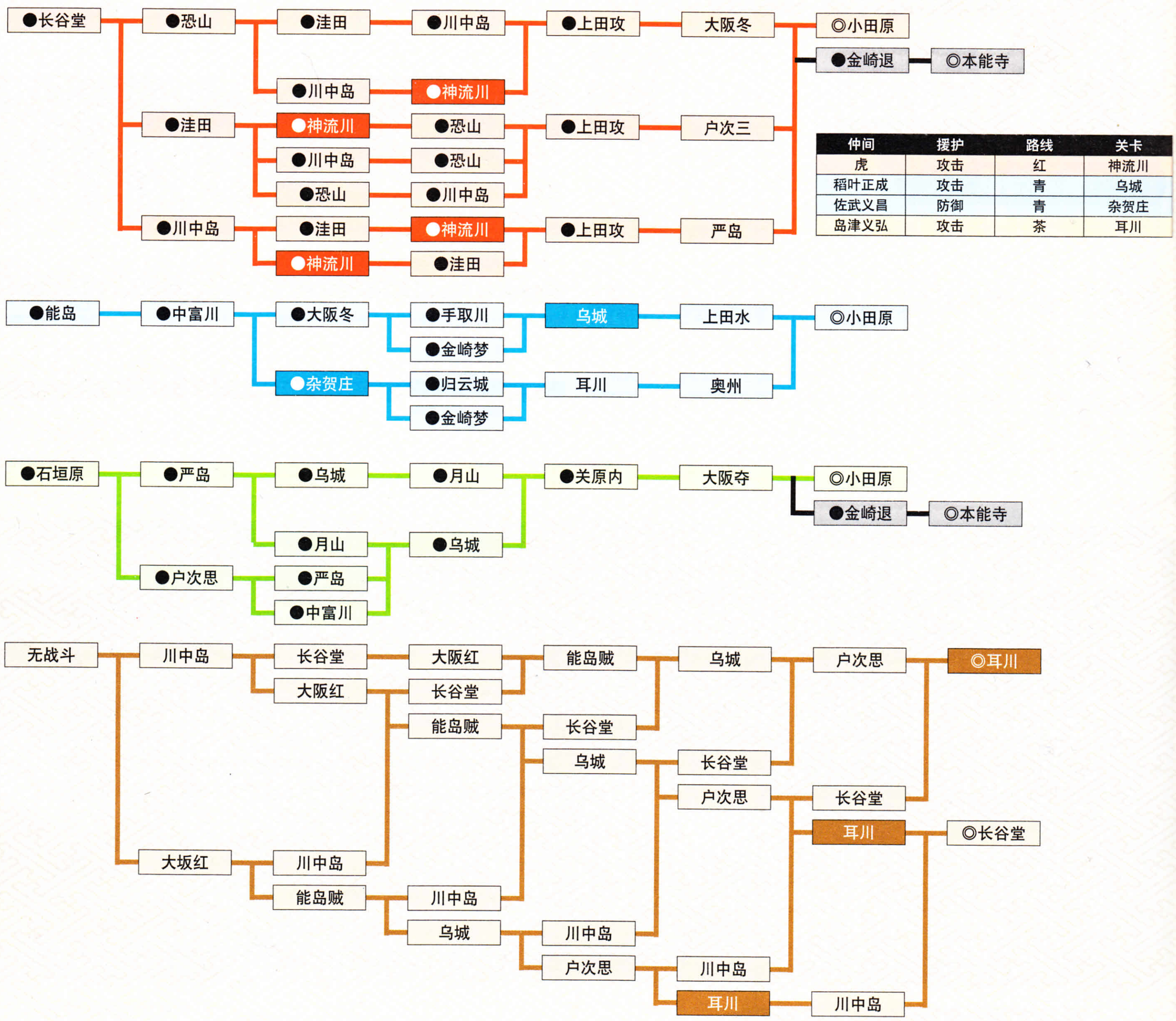
风魔小太郎





INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

本多忠胜



仲间	援护	路线	关卡
虎	攻击	红	神流川
稻叶正成	攻击	青	乌城
佐武义昌	防御	青	杂贺庄
岛津义弘	攻击	茶	耳川



诡计智将 毛利元就

初期体力	24000
初期攻击力	210
初期防御力	210

属性：光

基本特征

“青椒头”毛利既然号称“智将”，其打法自然与其他角色完全不同，其通常攻击和固有技不具备强劲的爆发力，固有技中只有“转”还像个体术，但威力很低，其他技能多半是陷阱类的，清敌速度缓慢，这也使毛利成为了全角色中在战场上推进最慢的角色。

尽管因为低火力的特性，使用毛利时很难体验到无双类游戏的爽快感，但高策略性又让他能够自成一派。各种陷阱、各种诡计和各种“关厕所”，连挑衅都可以成为一种战术，运用得当就能将敌人和BOSS玩弄于股掌之中，这也是毛利的快感源泉。如果是双打，有一人选择毛利，那么完全可以扮演策略家的角色。





技名	操作	习得与成长
固有技		
命じ手「射」	△	LV1 LV15 LV35
返し手「转」	方向+△	LV1
弹き手「壁」	R1	LV5 LV 25 LV45
诱い手「幻」	L1+△	LV10
固有奥义		
封じ手「怀」	R2	LV20 LV40
终の手「照」	R2	LV30
禁じ手「缚」	R2	LV50

战术推荐

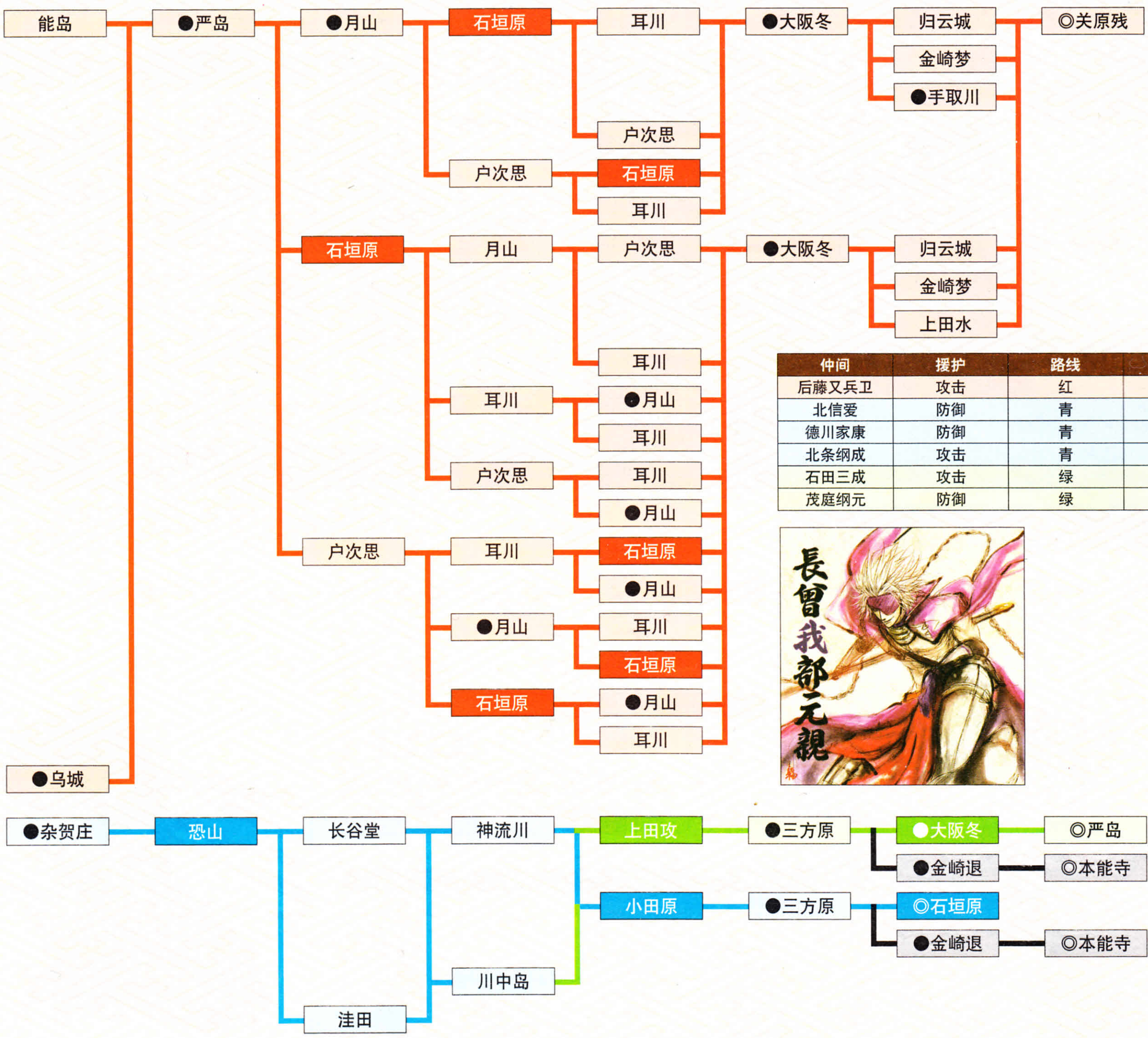
由于陷阱类的招式发动慢，在打杂兵时，不可避免地还是要用到通常攻击。通常攻击 8 下之后有两种选择，使用判定很广的“转”把周围的敌人吹飞，提高安全性，或是用跳跃取消通常攻击第 8 段的硬直，另外，在敌人均处于正面时，通常攻击四五下之后可按住□键发动旋转攻击（俗称“绞肉机”），之后依然用“转”或跳跃减少硬直。另外，发动“射”布置四个弓箭手，虽然威力不算大，但是较容易把敌人打出硬直，取消其攻击，这样能为毛利减少受伤的可能，而且弓箭手在画面中存在时间比较长，敌人的攻击对其无效，因此可用于保持连击数。需要注意的是，毛利自己的攻击会把弓箭手打死。

对付阵大将推荐在中距离先放个“壁”，然后用奥义“缚”把“壁”推到阵大将附近，之后再发动一个“缚”。发动“缚”所投出的光圈会在“壁”之间放大缩小三次，对阵大将和周边的敌人产生持续伤害，虽然破阵速度不算快，但胜在安全可靠。

BOSS 战主要以“幻”为起手展开策略。发动“幻”会放出一个残像，敌人都会盯着这个残像进行攻击，无视毛利的本体（太好骗了！），残像数秒之后会爆炸，毛利攻击残像或挑衅也都会引发爆炸。此时最不需要动脑筋的打法是直接绕到 BOSS 身后打背，只是这种打法耗时太长，也比较枯燥。最佳方案是“关厕所”，先在角落放一个“幻”，趁 BOSS 对着残像抽风时，在三五个身位开外放一个“壁”，然后把“壁”用通常攻击推过去，只要能把 BOSS 卡在角落里，那他就会在里头弹啊弹地出不来，被活活憋死。因为“壁”隔一段时间会消失，因此每隔几秒就再放一个“壁”，可让 BOSS 永葆“肌肤弹性”。事实上，让 BOSS 在两个“壁”之间弹的威力更大，只是比较容易弹歪掉，让 BOSS 逃脱，关厕所的成功率和安定性要高得多。由于本多、黑田、立花不会被浮空，因此他们被关厕所时没有伤害修正，体力下降速度惊人，一到两发“壁”便可将其瞬杀。

毛利被称为“智将”的另一个理由是他擅长“骂”！他的挑衅动作是全角色中最短的，两秒起效，在装备“罵詈杂言の书”之后，每次在人群里叫骂增加的 BASARA 槽都相当惊人，提升安全性的做法是放一个“射”就骂一声，弓箭手跳出来时会把周围的杂兵吓一跳，赢得挑衅所需的时间。因为有很多使用 BASARA 技的机会，所以装具上可再装 5 金鸡，外加有“爆速アシスト”技能的仲间，发动 10 次 BASARA 技后，攻防各加 3500 点，赢了！嫌骂人麻烦的话，三樱或狮子之类单纯提升攻击力的装具组合也适合毛利。

长曾我部元亲



仲间	援护	路线	关卡
后藤又兵卫	攻击	红	石垣原
北信爱	防御	青	恐山
德川家康	防御	青	通关
北条纲成	攻击	青	小田原
石田三成	攻击	绿	大坂冬
茂庭纲元	防御	绿	上田攻



战国最强 本多忠胜

初期体力	32000	属性	雷
初期攻击力	380		
初期防御力	250		

基本特征

本多高达自诞生以来便以惊人的形象设计而令玩家印象深刻，号称“战国最强”的他在这一作里其实应该叫“战国最硬”还差不多，弓箭和子弹对他无效，凭借其高体力、高防御、高耐性在战场上横行无忌。本多不能骑马（骑估计也只能骑《G 高达》里“风云再起”那种），不过他的机动性比较高，移动方面不成问题。和黑田一样，本多可以直接撞破箱子，也不会被浮空或击倒在地，但在究极难度时要小心会造成连续伤害的攻击。本多的通常攻击范围很广，只是有些行踪飘忽，打单个目标时对不太准。

本多的实力在本作中有点刻意弱化，一个 BASARA 技全中也杀不死个通缉犯让人有些无语。本多的使用技巧主要在于其固有技和奥义那 7 种形态的合理运用和形态之间的叠加，本身不属于高速爆血型的角色，但有足够的压制力，总体来说还是属于强力角色。





技名	操作	习得与成长
固有技		
援护形态	△	LV1
突进形态	方向+△	LV1
炮击形态	R1	LV5
雷击形态	L1+△	LV10
固有奥义		
重机形态	R2	LV20
飞行形态	R2	LV30
电磁形态	R2	LV40

战术推荐

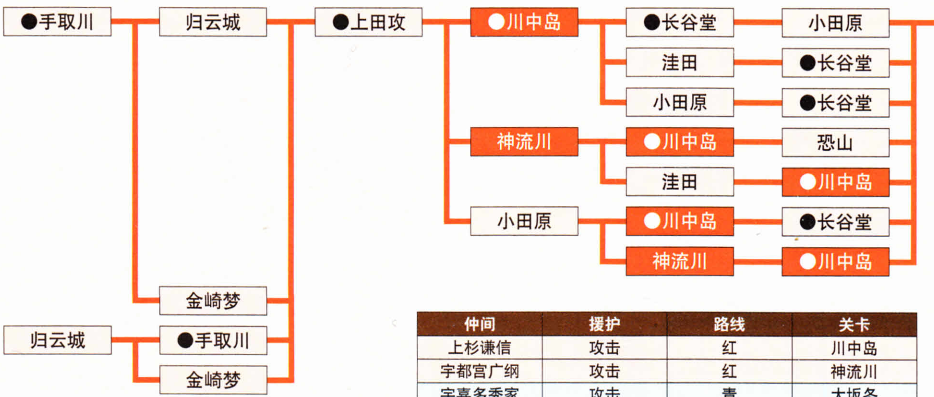
“援护形态”就是放出几个自动攻击的浮游炮，虽然威力不大，但可以延续连击数，还可以中断敌人的攻击，一般行进当中浮游炮属于不放白不放。“突进形态”也有对不太准的毛病，攻击力也一般，可在“飞行形态”下使用，突进距离大增，HIT 数高，容易发动属性增加伤害。“雷击形态”算是迷你版的 BASARA 技，对杂兵和阵大将时可用，但可能会被阵大将弹开，远远地用“炮击形态”轰掉阵大将会比较安全。“飞行形态”下使用“炮击形态”可变成地面移动炮台，在空中飞行时往下开炮会有一种特别的爽快感。如果觉得威力较低，可以装几个提高空中攻击力的“黄金の飞蝗”，杀伤力立马上几个档次。

“电磁形态”使用时身体周围会放出电磁屏障，增加攻击范围和威力，并对周围敌人造成伤害，但过程中体力会不断减少，因此实用度偏低。在一般战斗中，最值得推荐的奥义还是“重机形态”，虽然没有“飞行形态”的那些附加效果，但是破阵和 BOSS 战时优势却很明显。“重机形态”下移动速度缓慢，不能防御，但防御力大增，基本上一直处于刚体，通常二段突的威力很高，轻松破防，靠近阵大将后发动，连突几下捅爆后解除“重机形态”即可。BOSS 战时先用“突进形态”把 BOSS 顶到版边，开“重机形态”把 BOSS 卡住，然后就关厕所慢慢捅吧！BOSS 惟一逃出来的方法是放 BASARA 技，此时就硬扛几下并解除“重机形态”，放 BASARA 技或爆战刻也能解围。之后还是把 BOSS 顶进角落，如法炮制。

装具组合方面，高达不怎么讲究，单纯加攻、加属性也 OK 了。



真田幸村



仲间	援护	路线	关卡
上杉谦信	攻击	红	川中岛
宇都宫广纲	攻击	红	神流川
宇喜多秀家	攻击	青	大坂冬
吉良亲贞	防御	青	中富川
小早川隆景	防御	青	严岛
岛津岁久	防御	青	耳川
蒲生氏乡	防御	本能寺	通关





幻妖言惑 阿市

初期体力	24000	属性
初期攻击力	150	暗
初期防御力	110	

基本特征

被魔物附体的阿市与前作形象相去甚远，能登麻美子哀怨的嗓音和电波杂声听着很有鬼魅的气氛。阿市的通常技速度慢，但固有技发生快，是一个以固有技为主体进行战斗的角色，其招式的范围广，虽然攻击力数值并不高，但拥有可以同时使用两种固有技的特殊能力，让阿市在伤害输入方面并不吃亏，而且招式的成长性也是全角色中数一数二的。因为是暗属性角色，体力和防御力低一些也不成为弱点，BASARA 技转向性出色，只是伤害稍有些低。

阿市的实力与其柔弱的形象反差很大，可以说是游戏中的最凶角色之一，无比强大的多重固有技运用可以封锁包括 BOSS 在内的所有敌人的攻击，是一个不需要什么技巧的虐杀型角色。





技名	操作	习得与成长
固有技		
砕け悲の梦	△	LV1 LV25 LV50
裁け背の罪	方向+△	LV1
掴め虚の月	R1	LV5 LV25 LV45
刻め苦の疵	L1+△	LV15
固有奥义		
踊れ尸の腕	R2	LV20 LV35 LV55
覗け音の海	R2	LV30 LV45 LV55
响け无の歌	R2	LV40 LV50 LV60

战术推荐

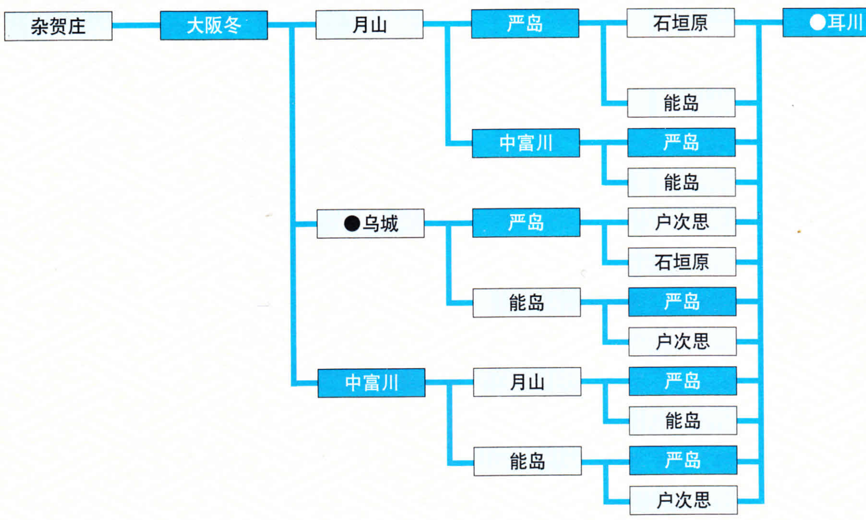
固有技“裁け背の罪”的使用不影响角色移动，阿市可以边跑边用这一招扑杀接近的杂兵。需要集中消灭敌人时，可以站着不动，把其余三个固有技连续、轮流、快速使用，只看见屏幕上黑手瘴气乱舞，几秒钟之后成群的杂兵灰飞烟灭。因为神技“刻め苦の疵”的存在，阿市用什么奥义其实都差不多，原因是一般情况下都用不上，“响け无の歌”因为是持续型的招式，不影响角色的其他行动，而且最后的两道暗黑射线看着很有感觉，所以可以尝试着用一下。



“刻め苦の疵”究竟有多逆天呢？事实上只要你愿意，整场战斗只用这一招也是可行的。这一招使用后，在阿市前方中距离会横着出现两只黑手握在一起，把敌人挤在中间，对敌人造成连续的伤害，黑手像屏障一样拦截前方接近的敌人，可以弹开弓箭和子弹。黑手分开时会被抓住的敌人拉向两边，之后如再发动“刻め苦の疵”，敌人会再次被黑手捏住，就这样被活活屈死，BOSS 也不例外，只有本多忠胜可以逃脱，只要稍稍拉开距离，再次使用“刻め苦の疵”，又能把本多高达给困住。

有如此无赖技，阿市只需考虑如何搭配装具即可。因为是暗属性，体力可常保满值，三种槽全满时增加攻击力的“古龙系列”就很合适，6 金龙最大可提升 5400 的攻击力，只是战斗开始阶段会有点吃力，也不能随便用 BASARA 技和战刻。背水 +5 金螳螂可一上来就加 2000 的攻防，开局稳定，就是后劲差一些。背水 +1 金螳螂 +4 金鸡 + 爆速アシスト仲间，在 10 次 BASARA 技后可加 3200 的攻防，需要一定的时间才能达到能力峰值。单纯装三樱加暗属性，也可强化其残灭力。

真田幸村





お市



运气

影响的是合战终了时入手的资源、武器和装备的等级，运气值高的时间，宝箱和武具更容易发动“开运”，取得的宝箱和武具会有一定几率变化为豪华玉手箱和豪华武具。运气是一项隐藏数值，在游戏中无法直接确认，具体计算方法是这样的：

全角色运气的初期值均为0，抓特定关卡的通缉犯每个可加2点运气，14人共计28点；第6把武器山吹可以增加50点的运气，只是不能装装具；黄金の大八车每个可加14点运气，装6个就是84点；仲间能力“无伤の大运”可加40点，就是无伤过关和条件有点苛刻。以上合计，理论上角色的最大运气值可达152。

仲间	援护	路线	关卡
内ヶ岛氏理	攻击	红	归云城
鬼庭良直	攻击	红	奥州
安国寺惠琼	回复	青	严岛
大谷吉继	防御	青	大坂冬
黑田长政	防御	青	石垣原
来岛通康	攻击	绿	能岛
南部晴政	攻击	绿	恐山
柴田胜家	攻击	紫	通关





征天魔王 织田信长

初期体力	25000	属性
初期攻击力	400	暗
初期防御力	230	

基本特征

魔王既然是最终BOSS级的人物，其实力自然是一等一的，同时他也再一次证明了在《战国BASARA 3》中，还是暗属性角色最霸道！信长拥有全角色中最高的体力与攻击力，防御力在本多之后排第二，搞笑武器还带属性，相当于攻击力又比其他人在数值上高出200。剑、枪、六魔三种攻击方式变化丰富，而且移动高速，招式高威力、高性能，简直无懈可击。如果说还有什么缺陷的话，那就是BASARA技的范围太小，没有贴近目标的话可能会打不到。

信长上手非常容易，只用通常攻击一路碾过去也没什么问题。配合增效装具，可以让敌人切实感受到魔王降临的恐怖。





技名	操作	习得与成长
固有技		
九天遥（流转ノ足掻キ）	△	LV1
远雷遥（拜颜ノ许シ）	方向+△	LV1
疾走スル狂喜	R1	LV5 LV50 LV60
睡觉スル六魔	L1+△	LV10
固有奥义		
厄灾ノ棘	R2	LV20 LV35 LV45
恸哭スル魂	R2	LV25
破灭ノ焦土	R2	LV30 LV40 LV50

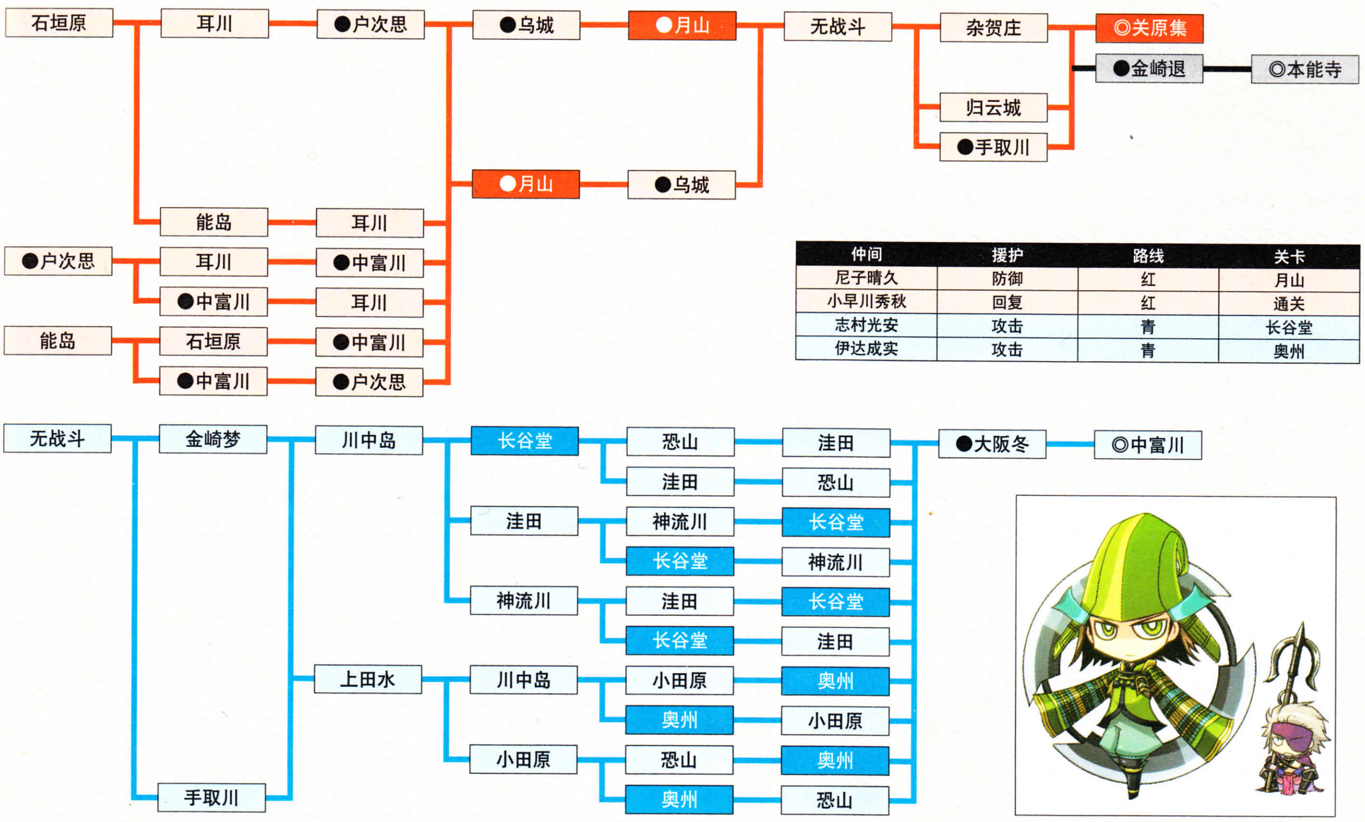
战术推荐

信长从人变成神只需要升至10级，原因是习得觉醒技“睡觉スル六魔”，发动一次便可无限制地处于六魔状态。魔王初始状态下剑与枪组合其性能远不及剑和六魔的组合，所以基本上可以弃用，在战斗一开始立即按L1+△键进入六魔状态。此时按住R1键使用通常攻击，每一下都会附六魔的斩击，密不透风，距离和威力兼备，灭杂兵绰绰有余。六魔状态下“疾走スル狂喜”R1键长按→空中4下□键→R1键2段跳→空中4下□键→R1键3段跳→空中4下□键→△键落地，这套连技非常帅气，值得一用。

魔王最具破坏力的招式是奥义“恸哭スル魂”，这一招只是简简单单发射一个瘴气球，但却很有讲究。这招是体力越少威力越大，玩家可控制瘴气球的飞行方向，球最后爆炸的威力特别大，如控制好距离，濒死状态时一击可灭究级难度的阵大将。“背水螳螂”装具组合与这一招有很好的相性，杂兵、阵大将随便秒，BOSS战时稍有变化，以“拜颜ノ许シ”把BOSS拉近，马上放一个“恸哭スル魂”，之后再拉过来，再放瘴气球，一般的BOSS也就能挺个十来秒钟。

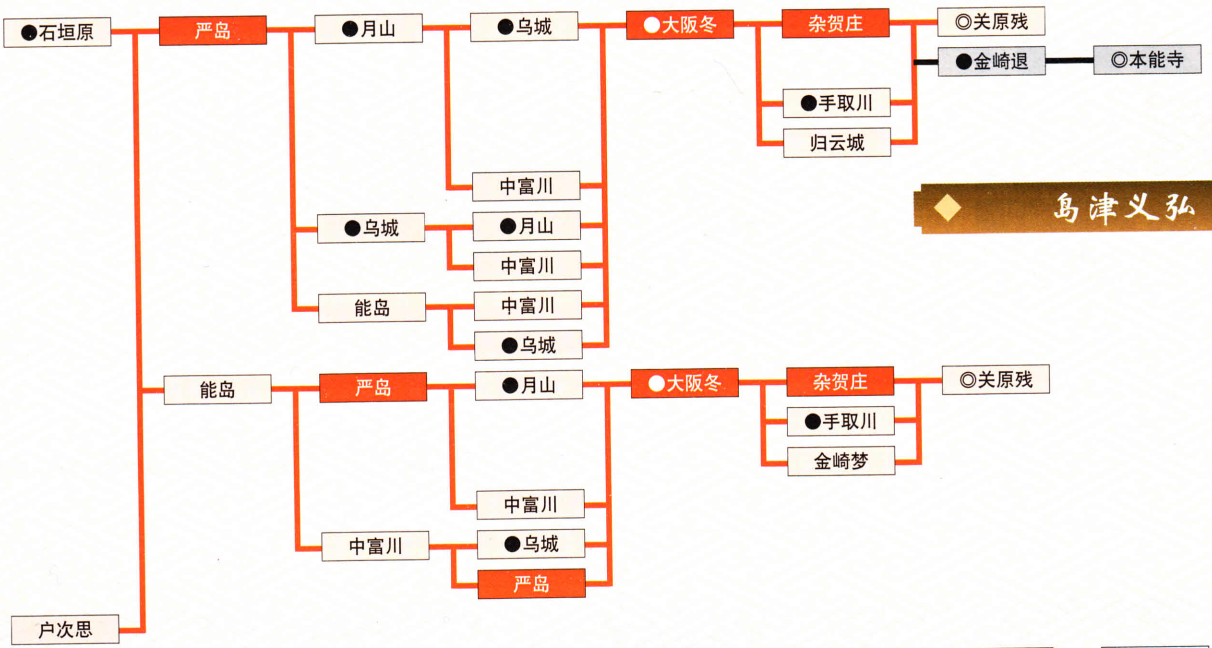
不以“恸哭スル魂”为主打的话，装古龙即可，武器用卒塔婆・甲，自带一个金龙的效果，5金龙+愚者，三种槽全满时加5400的攻击力和1.5倍伤害，绝对摧枯拉朽。

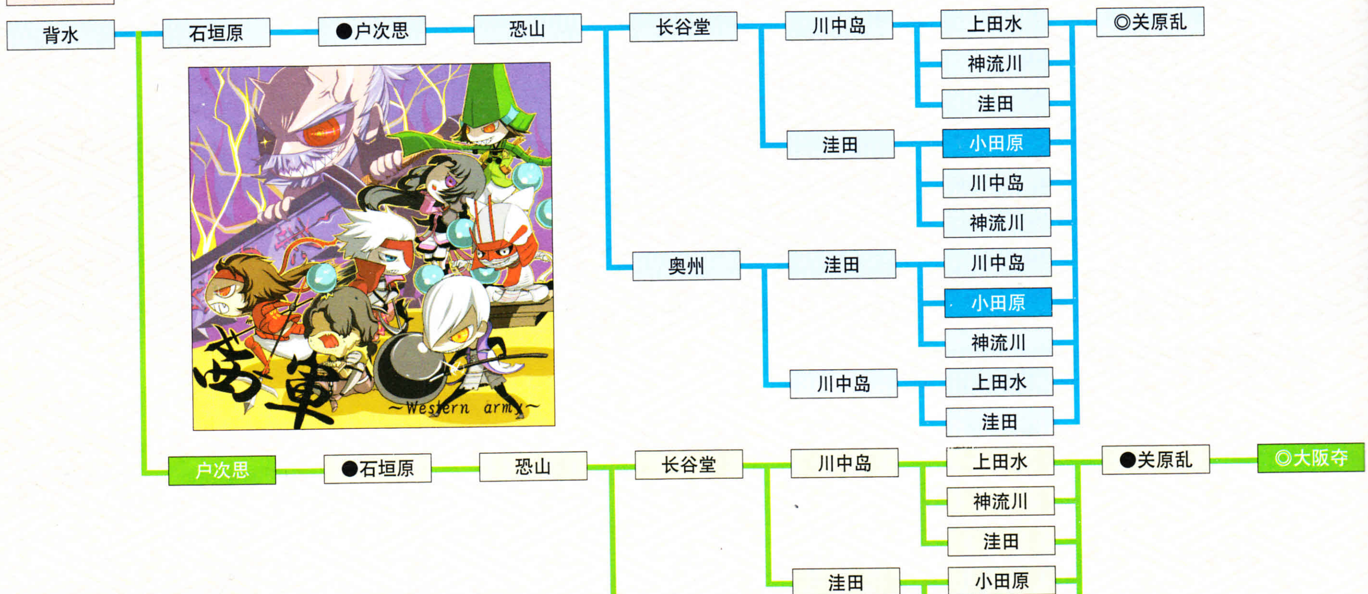
毛利元就



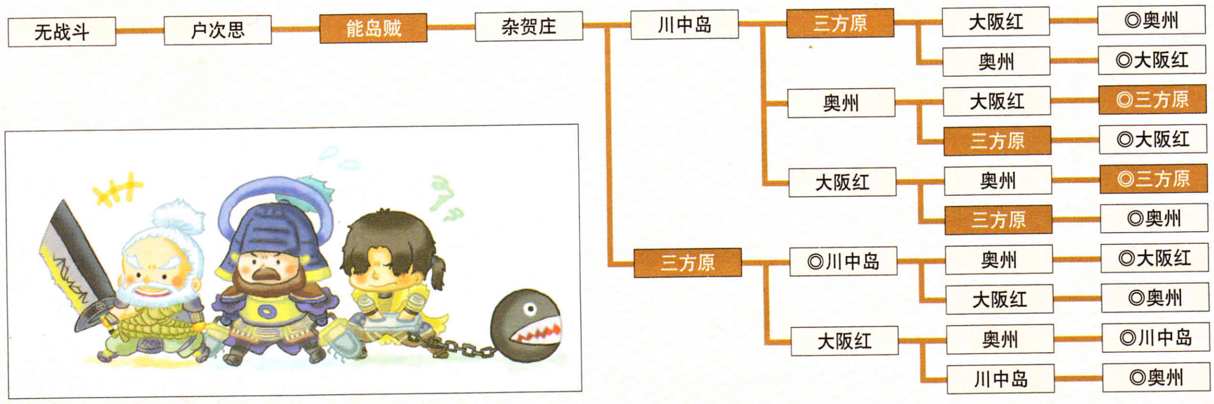
仲间	援护	路线	关卡
尼子晴久	防御	红	月山
小早川秀秋	回复	红	通关
志村光安	攻击	青	长谷堂
伊达成实	攻击	青	奥州

岛津义弘





仲间	援护	路线	关卡
蒲生赖乡	防御	红	大阪冬
清水宗治	防御	红	严岛
铃木重朝	攻击	红	杂贺庄
北条幻庵	攻击	青	小田原
フェザー中武	防御	绿	户次思
黑田官兵卫	防御	绿	通关
立花宗茂	攻击	绿	通关
谷忠澄	防御	茶	能岛贼
本多忠胜	攻击	茶	三方原



婆娑罗关卡详解

《战国 BASARA 3》一共有 38 个关卡。虽然对于绝大多数关卡来说的基本攻略手段都是先制压阵地再击破敌武将，但在特别恩赏、通缉犯等元素的加入后，这些关卡也就呈现出了多样性。下面就为大家带来这 38 个关卡在特别恩赏和通缉犯方面的详细攻略，希望能为大家的作战提供帮助。（注：地图上的黄色三角形即为通缉犯出现位置。）

恐山冥府战

特别恩赏

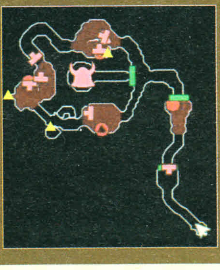
1. 发现隐藏通道（1000 石）

所谓隐藏通道是在地图的右下方，在小环状的位置跳上去，利用弹跳装置就能到达了隐藏区域了。

2. 不让南部晴政使用返魂的情况下将其击破（2000 石）

只要杀敌速度够快，让 BOSS 没有机会脱离战场，就能阻止其使用返魂，攻击力不足时，放战刻也是一个办法。

通缉犯



出现条件 1：三途塔的剧情发生后
出现条件 2：时间经过 2 分钟
出现地点 1：由隐藏通道弹跳到有一些蓝色宝箱的平台上
出现地点 2：北侧三途塔附近，在阵幕后面
出现地点 3：西侧三途塔，西南方向的悬崖上
取得效果：最大攻击力 +50

长谷堂城の战い

特别恩赏

1. 一分钟内击破角土龙（2000 石）

角土龙出现有两种方式，一是故意拖延时间直至我方船只被击沉。还有一种方式是成功护送船只抵达目的地后，在最后阵地的右边跳上台阶向后方走，在左手边可以看到一个跳台，借由跳台即可抵达角土龙隐藏的地区。

2. 我方船只在无损的情况下抵达目的地（3000 石）

只要尽快清理掉沿途的水门长和炮击士即可轻松达成这一恩赏条件。

通缉犯



出现条件：时间经过 2 分钟
出现地点 1：第 4 个阵地前方有一座木桥，通缉犯会出现在木桥右侧马匹所在的位置
出现地点 2：经过第 3 个阵地后在岔路往右手边走下去抵达下一个阵地处
出现地点 3：经过第 3 个阵地后在岔路往右手边走下去抵达第二个阵地附近
取得效果：运气 +2

奥州走龙战

特别恩赏

1. 在第一次赛马比赛中领先伊达抵达终点，并夺取中立阵地（2000 石）

马在普通奔跑状态下的速度不快，应多使用前冲，并尽可能地吃掉沿途的红色宝箱来积攒 BASARA 槽，并适时使用 BASARA 冲刺。最后可预留一个 BASARA 技，在临近终点前释放一口气超过伊达即可。

2. 在片仓与伊达合流前将片仓击破（3000 石）

片仓骑马的速度不快，但他会抢夺沿途的宝箱，所以应紧贴片仓身边不断给予其伤害，可选择增加自身攻击力或马上攻击力的装具辅助。

这个恩赏有个 BUG 可以利用，就是在结束与伊达的赛马比赛后，将小十郎一点点引回第一个阵地马厩的右手边，并在这里将其击倒。之后小十郎会一直骑着马卡在原地不动，任玩家宰割，只是引诱小十郎的过程十分费时。大谷和本多不能骑马，大谷需使用固有奥义“急く な鉾星”，本多可进入飞行形态后配合炮击形态取胜。



通缉犯



出现条件 1：与伊达开始赛马比赛时
出现条件 2：时间经过 2 分钟
出现地点 1：地图左侧中间位置，在道路分叉点右边的坡道上
出现地点 2：最北段阵地附近
出现地点 3：开始骑马比赛后经过第一个中立阵地往前，前方岔路的右边尽头
取得效果：最大防御力 +50

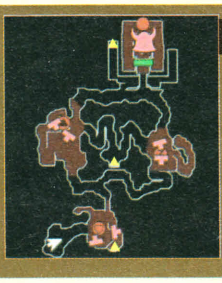
洼田顽固战

特别恩赏

1. 至少一次占领全部阵地（1000 石）
2. 击败所有敌分队队长（2000 石）

这两个特别恩赏都属于是白给的。除了下、右、左三处的阵地外，在佐竹义重身后的高台上还有一处阵地，只要别错过这些，3000 石的经验就是囊中之物了。

通缉犯



出现条件：时间经过 2 分钟
出现地点 1：地图中间连接左右两个阵地的通路中央位置上
出现地点 2：下方阵地靠近东南方的高台上
出现地点 3：佐竹本阵西侧的小路尽头
取得效果：最大攻击力 +50

神流川の战い

特别恩赏

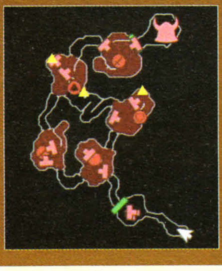
1. 让雾散去（1000 石）

这个特别恩赏的达成条件就是占领全部的阵地。除左下和最上方的两个阵地外，其余三个阵地都位于所在地区的高台之上，左下方的高台尽头是通往最上方阵地的跳台，多留意右上角的地图才不至于迷路。

2. 杀死 10 只老虎（1000 石）

只要不击倒阵大将，老虎就会不断涌出，杀够 10 只即可。

通缉犯



出现条件 1：击败第一道门前的老虎和训虎者
出现条件 2：时间经过 2 分钟
出现地点 1：最东边阵地的最北端
出现地点 2：西北方向阵地的的西北角
出现地点 3：西北方向阵地与东边阵地连接通道的西北开始点
取得效果：运气 +2

川中岛冻土战

特别恩赏

1. 以自身力量开启毗沙门（1000 石）
进入战斗后，不要与地图中央位置的前田庆次交手，而是直奔最上方的阵地击破阵大将，即可获得该特别恩赏。

2. 至少一次占领全部阵地（2000 石）
将全部阵地依次击破即可，无难度。

通缉犯



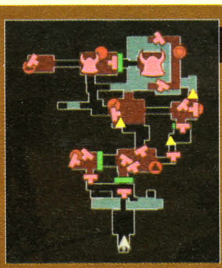
出现条件 1：开启毗沙门
出现条件 2：时间经过 2 分钟
出现地点 1：地图西北方菱形区域的右下方，需破坏栅栏
出现地点 2：西方阵地的右上角跳台处
出现地点 3：东方阵地右侧向南方伸出的窄道尽头，需破坏栅栏
取得效果：运气 +2

上田城水攻战

特别恩赏

1. 对真田幸村发动奇袭成功（2000 石）
这个特别恩赏首先需要开启全部水门，然后顺着正北侧阵地的南出口向下走，抵达第一个岔口时向东拐，就可绕行至幸村所在场地的后方。击破东北方的阵地后，通往 BOSS 战场地的吊桥就会放下，由吊桥进入战场就算奇袭成功。

2. 开启水门冲走猿飞的两个分身（1000 石）
遇到猿飞佐助后先不要与其战斗，只要开启位于西南角的水门，让水流冲走猿飞的两个分身即可。



通缉犯

出现条件 1：开启第一个水门后
出现条件 2：时间经过 2 分钟
出现地点 1：地图正中央阵地的左下角（出现在此处时不可开启水门，否则会把通缉犯淹死）
出现地点 2：第 2 个水门阵的南侧，击败山本耕助后往南走可在空中看到一座天桥，通缉犯就位于天桥上（需要借由路边的建筑跳上天桥）
出现地点 3：第 2 个水门阵的北侧
取得效果：最大攻击力 +50

上田城攻龙战

特别恩赏

1. 击破所有的敌分队（2000 石）
按照地图所示，将敌分队队长一一击破即可。

2. 破坏所有的宝箱（3000 石）
所有的宝箱指的是出现在关卡内的红、蓝两种宝箱，不少宝箱都隐藏在被水淹没的地方，待水门全部开启后别忘了回去清一遍场。此处最容易被遗忘的就是位于地图西北角通路的天桥上的那个蓝色宝箱，其余宝箱只要细心一点就不会被漏下。

通缉犯



出现条件 1：击破片仓小十郎之后
出现条件 2：时间经过 2 分钟
出现地点 1：地图中央区域内靠北侧的通路
出现地点 2：地图中央区域最东边，不开启所有水门的话无法进入
出现地点 3：初始所在地南侧的通路，栅栏的西侧（远程攻击型角色可以站在栅栏东侧攻击，不需要特别绕过去）
取得效果：最大防御力 +50

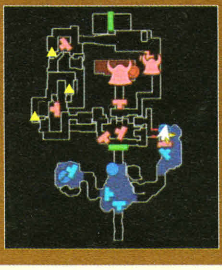
小田原城再建战

特别恩赏

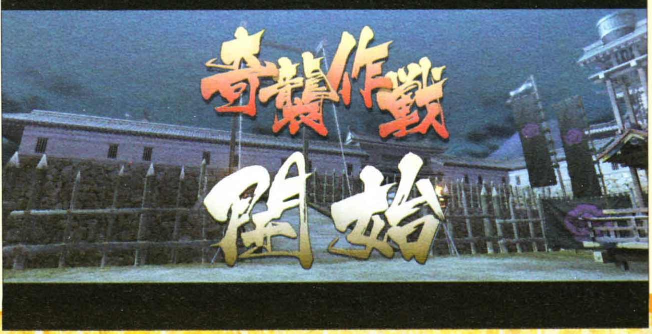
1. 至少有一次占领全部阵地（2000 石）
要想同时拿到两个特别恩赏，就需要先完成对北条氏政发动奇袭的部分。奇袭成功之后，不要急于与北条交手，而应在场内迂回一段时间，等待敌援军抵达后开启通往外侧的大门，再出去一一清理掉阵地即可。

2. 对北条氏政奇袭成功（3000 石）
要在 2 分钟内解决一开始的三个阵地，右侧阵地旁边奇袭用的吊桥就会放下，玩家可一直"飞檐走壁"直插北条腹地，但注意不能从房上掉下来，不然奇袭就会失败。一开始三个阵地攻打顺序为中→左→右，左侧阵地进门左手边的高台上有滑车和跳台直通右侧阵地，可大幅节省时间。

通缉犯



出现条件 1：进入奇袭路线
出现条件 2：时间经过 2 分钟
出现地点 1：奇袭路线中向东北方向斜大跳前正前方的高台
出现地点 2：奇袭路线中向东北方向斜大跳前东南方向小路的尽头
出现地点 3：奇袭路线中西南侧的高台
取得效果：运气 +2



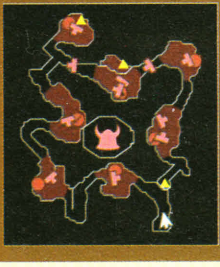
归云城碧落战

特别恩赏

1. 至少一次占领全部阵地（1000 石）
将地图上显示的敌方阵地全部夺取即可。

2. 在 2 分钟内开启通往归云城的道路（2000 石）
开启通往归云城的道路只需要击破地图上 4 个打上黄色 × 图案的阵地即可，各个阵地之间的距离较远，活用周围的跳台和滑车可节省不少时间。

通缉犯



出现条件：时间经过 2 分钟
出现地点 1：地图西北侧的阵地，宝物库的尽头
出现地点 2：地图西北侧的阵地，由靠东边的滑车抵达下一场景
出现地点 3：地图东侧阵地的南边，桥尽头的悬崖处
取得效果：运气 +2

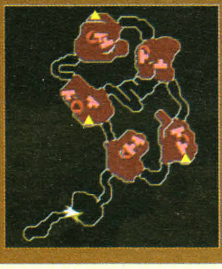
手取川の战い

特别恩赏

1. 占领全部兵粮库（1000 石）
夺取 5 座兵粮库即可，如果要两个恩赏一起拿，可在达成第 2 个特别恩赏后再去实现。

2. 让阿松自己用掉全部兵粮（3000 石）
阿松每给两人回血一次就会消耗掉一点兵粮（大约占一格兵粮的 1/6），但兵粮总计有 5 格之多，慢慢消耗起来不知要等多久。有一个讨巧的打法是占领 4 个兵粮库后就住手，将阿松与利家引到尚未占领的兵粮库处，不断攻击利家让阿松去消耗仅存的兵粮库里的粮食，大约六七次后就能将兵粮耗尽，取得这一特别恩赏。之后再击破最后一个兵粮库长就能取得第一个特别恩赏了。

通缉犯



出现条件 1：第一次击退利家与阿松后
出现条件 2：时间经过 2 分钟
出现地点 1：西侧中间位置的兵粮库的宝物库里面
出现地点 2：东南侧兵粮库的东南角，建筑物的背面
出现地点 3：北侧兵粮库北端的高台上
取得效果：最大防御力 +50



三方原断崖战

特别恩赏

1. 发现隐藏通路（1000 石）
在发生本多发动落雷的剧情后，一路来到地图西北角的岔路口，向岔路左手边拐进去走到尽头，可见一个跳台，由它可抵达本多所在的平台，这便是隐藏通路了。

2. 在第一阶段击败本多忠胜（3000 石）
这个特别恩赏对玩家所用角色的攻击输出值和操作有一定要求，如果觉得目前等级挑战本多太辛苦的话，可以等等级足够高了之后再回来碾压。好在本作的称号与特别恩赏并不挂钩，没有必要一定要在初期就拿到手。

通缉犯



出现条件 1：地图中央大门开启后
出现条件 2：时间经过 2 分钟
出现地点 1：西北角的岔路尽头跳台旁
出现地点 2：西北角阵地的左方
出现地点 3：西北角阵地右侧下方的悬崖边
取得效果：运气 +2





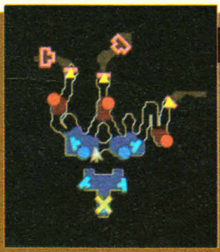
背水防卫战

特别恩赏

1. 在吊桥放下前击破 20 个敌分队（2000 石）
把守在两个吊桥前的阵地，只要一有敌分队出现就展开猛攻，BASARA 技、战刻等能用就尽量用吧。虽然有时会遇到两个阵地同时遭到袭击的情况，但阵大将还是可以独自撑一段时间的，清理完一处后及时赶过去即可。

2. 至少一次占领全部阵地（3000 石）
推荐从西侧的阵地制压起，由于敌兵会不断地被刷出，所以这个特别恩赏的关键点在于速度二字。

通缉犯



出现条件：时间经过 2 分钟
出现地点 1：西侧敌阵地上方。
出现地点 2：中间敌阵地上方。
出现地点 3：东侧敌阵地上方。
取得效果：最大防御力 +50

关ヶ原の战い 内应

特别恩赏

1. 促成小早川秀秋叛变（2000 石）
往地图西南角移动，将铁炮队护送至画有黄色 × 图案的位置即可。

2. 凭自己之力停止毒尘针（1000 石）
击破位于西北角的阵地即可。

通缉犯



出现条件 1：击败天海
出现条件 2：时间经过 2 分钟
出现地点 1：西南角阵地的西南方
出现地点 2：西侧阵地的最东边
出现地点 3：击败天海后前往下一阵地，通缉犯可能位于该阵地的西南角
取得效果：最大攻击力 +50

关ヶ原の战い 谋略

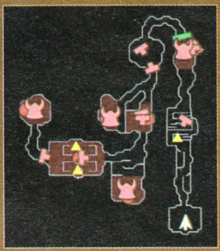
特别恩赏

1. 用照射攻击击破晓丸（2000 石）

制压岛津与大谷守护的阵地后，就可将明日大镜抢夺过来。之后在与晓丸对决时，将其体力打下一半，明日大镜便会自动发起攻击。另外，如果跳过岛津与大谷的两个阵地直接攻打石田三成的话，击破三成后岛津与大谷便会撤退，如此一来夺取阵地将变得更为简单。

2. 击破全部敌分队（2000 石）

通缉犯



出现条件 1：击败长曾我部元亲
出现条件 2：时间经过 2 分钟
出现地点 1：从起点正前方的二层建筑物中
出现地点 2：石田三成所处阵地的前一个阵地的北侧
出现地点 3：石田三成所处阵地的前一个阵地的南侧，隐藏通路的入口处
取得效果：最大攻击力 +50

关ヶ原の战い 决战

特别恩赏

1. 在毒尘针启动前击败大谷吉继（3000 石）

因为第一次遇到大谷，他会很快离开战场，所以该特别恩赏只有一个要求，就是伤害值足够大。

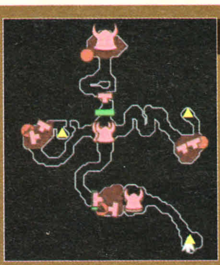
2. 击破全部敌分队，占领全部阵地（3000 石）

此恩赏并不难取得，依照地图所示清理掉所有红色图标即可。





通缉犯



出现条件 1：击败立花和岛津
出现条件 2：时间经过 2 分钟
出现地点 1：关卡起始位置
出现地点 2：东侧阵地的跳台附近
出现地点 3：西侧阵地的跳台附近
取得效果：最大攻击力 +50

关ヶ原の战い 集结

特别恩赏

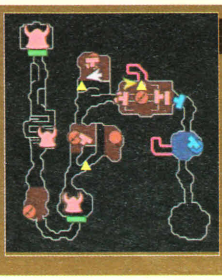
1. 赶在小早川秀秋与德川家康回合前将其击倒（3000 石）

开战后，玩家所处的位置距离小早川甚远，沿路跑过去的话会耽误不少时间。比较迅速的方法是，30 秒内制压第一个阵地，在该阵地的左手边秘密通路的栅栏就会放下，在通路尽头有一跳台直通杂贺孙市与鹤姬的所在地。之后只要快速击破两位女士以及下一个阵地，就能赶在二人回合前将小早川击倒。

2. 击破本多忠胜（3000 石）

若达成第一个特别恩赏条件，本多会在小早川死后出场；若小早川与德川合流，本多则会在二人会合后登场。无论哪一种，都应避免本多和家康合流增加难度，在最终战场外将其击破即可。

通缉犯



出现条件：时间经过 2 分钟
出现地点 1：第二个阵地北端的高台上
出现地点 2：北侧阵地的入口左侧
出现地点 3：连接中央两个阵地的通路的拐角处
取得效果：最大防御力 +50

关ヶ原の战い 最强

特别恩赏

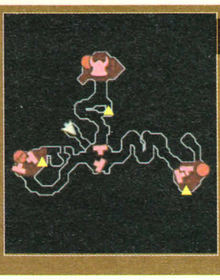
1. 开战后在没有濒死的前提下击败德川家康（2000 石）

这个恩赏条件并不难，若是对自己操作不放心的话，可以带上阿松做同伴。

2. 击破本多忠胜（3000 石）

可以将本多引到战场旁边的窄道上加以击破。

通缉犯



出现条件：时间经过 2 分钟
出现地点 1：东侧阵地，南侧建筑物的后面
出现地点 2：西侧阵地，矢藏的后面
出现地点 3：前往北侧阵地途中岔路右侧的第 2 个台阶上
取得效果：最大防御力 +50

关ヶ原の战い 残影

特别恩赏

1. 目击到德川家康利用滑车逃亡的情景（1000 石）

选择东侧路线一路走到尽头即可看到。

2. 分别击破伊达政宗和片仓小十郎（2000 石）

同样选择东侧路线，利用滑车可赶在二人合流前抵达正北端阵地。如果先打倒伊达的话，片仓会撤退，所以应无视站在高台上的伊达，直接右拐击杀片仓，再回来消灭伊达。



通缉犯



出现条件1：本多忠胜撤退后
出现条件2：时间经过2分钟
出现地点1：本多撤退后抵达的阵地的西北端，建筑物的后面
出现地点2：德川影武者所处阵地的西北端，矢藏的后面
出现地点3：德川影武者所处阵地的南侧阵地，东北方建筑物的后面
取得效果：最大防御力+50

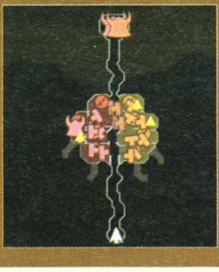
关ヶ原の战い 乱入

特别恩赏

1. 达成10000连击（5000石）
“关原乱入”的敌人数量非常多，擅长打连击的角色在这里达成99999连击都不是问题。不擅长打连击数的角色可装备增加HIT数的武器或装具，活用战刻效果，连击数上1万也非难事。

2. 杀1000个人（3000石）
这场战斗有杀不完的敌人，不停地割草就可以。

通缉犯



出现条件：时间经过2分钟
出现地点1：最西边阵地的西南角，建筑物的后面
出现地点2：最东边阵地的东北角，建筑物的后面
出现地点3：东北边阵地的东侧，红宝箱附近
取得效果：运气+2

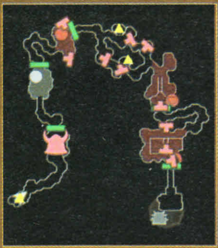
金ヶ崎睡梦战

特别恩赏

1. 救出全部人质（1000石）
沿路会有不少被囚禁在牢笼中的我方士兵，将牢笼破坏后就能把他们救出。牢笼总计有8个，全部都位于比较明显的地方，细心点便不会错过。

2. 在不弱化阿市的前提下击败阿市（3000石）
其实就是在与阿市交手时保持阵地仍归敌方所有，将阿市击倒后夺取阵地是可以的。另外在作战时应尽量将阿市吸引到远离阵地的地方，以免范围攻击误伤到阵大将。

通缉犯



出现条件1：第三道门开启后
出现条件2：时间经过2分钟
出现地点1：起点处
出现地点2：第三道门开启后，由跳台飞到北侧被囚禁的士兵附近
出现地点3：第三道门开启后，由跳台飞到南侧被囚禁的士兵附近
取得效果：最大攻击力+50

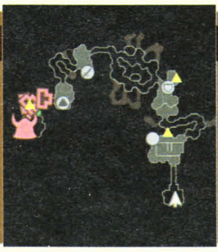
金ヶ崎の退き口

特别恩赏

1. 至少一次占领全部阵地（1000石）
由于这一关会不断地刷新出占据队长反攻我方阵地，所以一旦出现占据队长就要及时把他消灭，确保我方阵地不失。

2. 消灭10名占据队长（2000石）
这一特别恩赏在完成上面的恩赏条件时也就一并完成了。

通缉犯



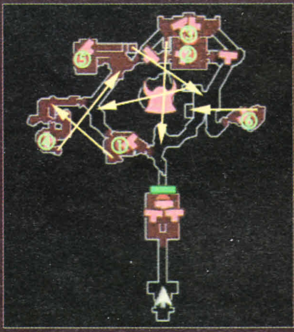
出现条件：时间经过2分钟
出现地点1：第一个阵地的最北端
出现地点2：第二个阵地宝物库的后面
出现地点3：最终战大门前
取得效果：最大防御力+50

本能寺の变

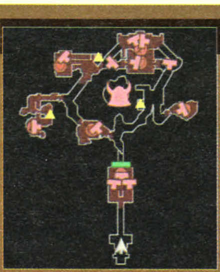
特别恩赏

1. 阻止织田吸收2个以上的阵地（3000石）
织田吸收阵地的顺序是固定的，但各个阵地之间的距离较远，单靠双腿跑路是绝对来不及的，幸好这些阵地周围都会有跳台，活用的话能节省不少时间。按照图解攻略所示的顺序——击破阵地即可达成这一恩赏条件，注意最初被强制吸收的阵地也是包含在数目内的。此恩赏无法与第2个恩赏同时获得。

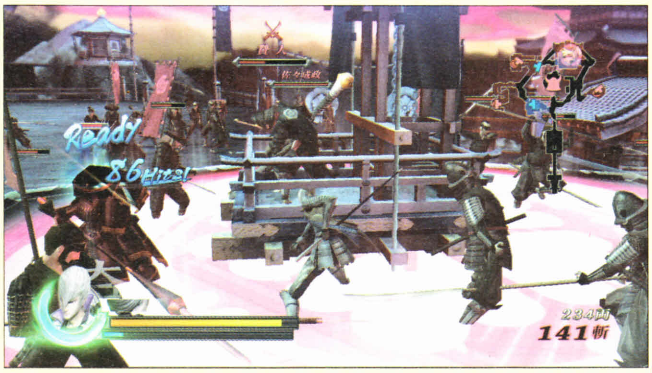
2. 让织田吸收4个以上的阵地后再击破他（5000石）
让织田吸收阵地并不难，难的是之后魔王的不断复活，要么角色有一定的实力和装备，要么在低难度中完成此恩赏。



通缉犯



出现条件1：第一个阵地被吸收后
出现条件2：时间经过2分钟
出现地点1：左上方阵地的跳台附近
出现地点2：从右下方阵地的跳台跳至宝物库所在的高台
出现地点3：西侧阵地，桥下的矢藏前
取得效果：运气+2



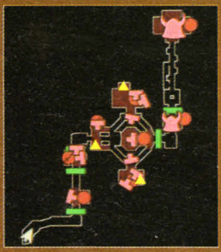
大阪·冬の阵

特别恩赏

1. 击破所有的敌分队（2000 石）
2. 在 1 分钟内击破战车天君（2000 石）

要获得这个恩赏，可以在战车天君停下时发动战刻后强攻，力求一回合搞定。装备“畜生杀しの印”可提高伤害值。

通缉犯



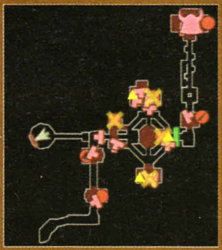
出现条件 1：击破战车天君
出现条件 2：时间经过 2 分钟
出现地点 1：地图中央菱形区域内最上方阵地的最北端宝物库
出现地点 2：地图中央菱形区域内最下方阵地的最东端
出现地点 3：地图中央菱形区域内最左方阵地的西南角
取得效果：最大攻击力 +50

大阪城夺还战

特别恩赏

1. 击破隐藏起来的角土龙（1000 石）
在地图中央菱形区域内最上方阵地的高台尽头有一枚跳台，借由此跳台可以抵达角土龙隐藏的区域内。这一特别恩赏没有时间限制，所以稳扎稳打就可以。需要注意的是，如果玩家先把标上 × 标记的四个阵地制压了的话，角土龙就会消失，因此需先击破角土龙再去制压阵地。
2. 消灭全部敌分队（2000 石）

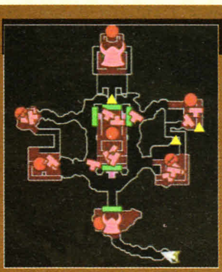
通缉犯



出现条件 1：开始炮击之后
出现条件 2：时间经过 2 分钟
出现地点 1：地图中央菱形区域内最上方阵地的最西端
出现地点 2：地图中央菱形区域内最下方阵地的西南角
出现地点 3：地图中央菱形区域内最右方阵地的大门前
取得效果：最大防御力 +50

大阪·夏の阵 红

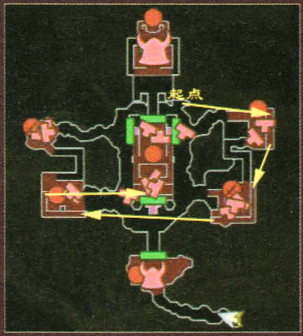
通缉犯



出现条件 1：击退猿飞佐助后
出现条件 2：时间经过 2 分钟
出现地点 1：真田本丸北侧大门外
出现地点 2：东北侧阵地的东南角
出现地点 3：东南侧阵地上方拐角处蓝色宝箱旁
取得效果：最大攻击力 +50

特别恩赏

1. 至少一次占领全部阵地（1000 石）
真田幸村身后还有一个阵地，别忘了制压。
2. 潜入真田本丸内（2000 石）
要达成这一特别恩赏就不能采用分别占领守护四天王阵的方法。首先要尽快占领东南方的阵地，之后前往本丸东北角入口最北边的下方平台上，这里有一个跳台，借由跳台抵达东北方阵地，向前走再使用跳台到达东南方的阵地，来到阵地的西南角，使用滑车抵达西南方的阵地，沿路走到尽头，再使用滑车就可潜入真田本丸内部了。请参考图解。

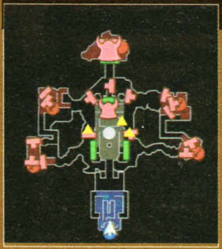


大阪·夏の阵 苍

特别恩赏

1. 击破全部敌分队（2000 石）
如果要同时取得两个特别恩赏奖励，就要先完成第 2 个特别恩赏后再来做这个恩赏。
2. 在“天霸绝炮”发射前凭自己的力量击败本多忠胜（3000 石）
本多出现后由于大部分阵地仍处于德川·伊达军控制下，所以他的各项能力数值都很高，体力是所有敌将中最高的，要在此时击败本多高达，攻击力十分重要。

通缉犯



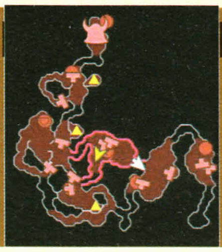
出现条件 1：击破片仓小十郎后
出现条件 2：时间经过 2 分钟
出现地点 1：真田本丸本部，阵地的东侧附近
出现地点 2：真田本丸外周西侧
出现地点 3：真田本丸外周东侧
取得效果：最大防御力 +50

杂贺庄の战い

特别恩赏

1. 发现杂贺众奇袭部队（1000 石）
通往奇袭部队隐藏区域的通路在第三个阵地靠近北方栅栏门旁，跳上高台后一路往前就能取得该恩赏。
2. 在杂贺察觉前占领全部阵地（2000 石）
这个特别恩赏的要点在于夺取最后一个阵地时不能触发与杂贺间的战斗，所以应在夺取倒数第 2 个阵地后，由该阵地西南角的小路绕行，跳过一座断桥后抵达该阵地的东北角，此处有一个跳台可将玩家送至最后一个阵大将的面前。

通缉犯



出现条件：时间经过 2 分钟
出现地点 1：倒数第 2 个阵地东北角的跳台处
出现地点 2：地图中央靠右侧高台上的跳台处
出现地点 3：第 3 个阵地的东南角
取得效果：运气 +2

信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

鸟城の战い

特别恩赏

1. 在炉火全灭的情况下击破小早川秀秋（1000 石）
本关的两个恩赏不能同时取得，跟着小早川走，然后占据全部阵地，再将其击倒即可。

2. 开战后在没有濒死的前提下击破天海（2000 石）
要击破天海，在本关开始时就要走左边的隐藏通道。天海路线中会造成大伤害的基本都是沿路不断涌现的自爆兵，在他们靠近前将他们消灭即可。



通缉犯

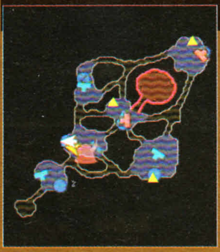
出现条件 1：天海路线开启第 2 道门之后
出现条件 2：时间经过 2 分钟
出现地点 1：天海路线最初的腐食香炉旁
出现地点 2：天海路线左上的腐食香炉旁
出现地点 3：天海路线地图上右侧分支的尽头
取得效果：运气 +2

月山富田城砂丘战

特别恩赏

1. 发现沙与风的隐阵（2000 石）
占据全部阵地后，该隐藏区域便会出现。

2. 在尼子晴久逃跑 3 次前将其击破（2000 石）
尼子晴久第一次逃跑后必定会出现在正前方的下一个阵地中，并且他只会逃到己方阵地区域内，利用这两个特性，我们可以来个瓮中捉鳖，占据除第 2 个阵地外的其他阵地，这样尼子就会被囚禁在第 2 个阵地中无路可逃。接下来是要将其就地处决还是达成第 1 个特别恩赏就悉听尊便了。



通缉犯

出现条件 1：尼子晴久第一次逃跑后
出现条件 2：时间经过 2 分钟
出现地点 1：东南阵地的最南侧
出现地点 2：东北阵地的最北侧，建筑物的后面
出现地点 3：中间阵地的西北角
取得效果：运气 +2

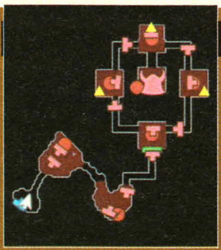
严岛の战い

特别恩赏

1. 击破所有的敌分队（2000 石）
这个特别恩赏不能与下一个同时取得。

2. 在不占领阵地的前提下击败毛利元就（3000 石）
如果不占据阵地，就不能停止照日大镜的攻击，那么在与毛利交手时，四面镜子便会从四个方向不断射出光线，而这些攻击无法防御，此特别恩赏的难点就在于此。





通缉犯

出现条件 1：触发光照剧情后
出现条件 2：时间经过 2 分钟
出现地点 1：地图口型区域北端阵地的最上边
出现地点 2：地图口型区域西端阵地的西南角
出现地点 3：地图口型区域东端阵地的东南角
取得效果：最大攻击力 +50

中富川海岩战

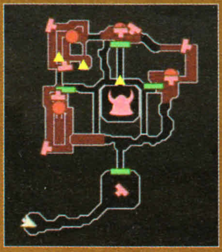
特别恩赏

1. 击破全部敌分队（2000 石）
这个恩赏条件虽不难，但岩洞内地形复杂，加之光线昏暗，很容易迷路。另外，顺时针移动受机关影响小，难度会比较低。

2. 在晓丸出场 1 分钟内击破它（3000 石）
此恩赏包括晓丸的两种形态，晓丸的弱点是身后的螺旋桨，攻击螺旋桨可让其暂时停止行动，可释放 BASARA 技和战刻尽快将它击倒。







通缉犯

出现条件 1：第一次击破晓丸后
出现条件 2：时间经过 2 分钟
出现地点 1：地图左上角，回转棘的旁边
出现地点 2：西北侧阵地的东南角，宝物库的里面
出现地点 3：地图中央位置，环绕元亲所在阵地外围的北侧
取得效果：运气 +2

能岛海战

特别恩赏

1. 击破全部敌分队（2000 石）

2. 我方援军船出现 2 次（3000 石）
要让我方援军船出现两次，首先要在 40 秒内消灭第一个阵地的全部敌分队队长，其次当鹤姬第 2 次逃跑后要在 15 秒击败她。这两个条件有一者不能达成的话，抵岸的就将是敌方部队。



通缉犯

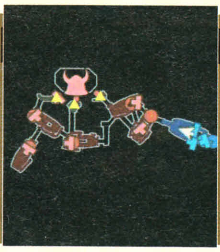
出现条件 1：第二次与援军船抵达后
出现条件 2：时间经过 2 分钟
出现地点 1：最终战鹤姬所处阵地的前一个阵地
出现地点 2：地图正中间通路的拐点处
出现地点 3：从下往上数第 3 个阵地的西边
取得效果：最大攻击力 +50

能岛城海贼战

特别恩赏

1. 在搬运途中占领全部阵地（2000石）
这个恩赏最好在开战后不久就取得，越到后期搬运兵出现的速度就越快，光是在三个路线之间来回奔跑就够浪费时间的了，根本无暇再去制压阵地了。

2. 阻止晓丸出现（3000石）
干掉所有的搬运兵才能阻止晓丸出现，双打来做这个特别恩赏会容易很多，右侧路线出现的搬运兵很容易逃走，出现后应立刻将其消灭。



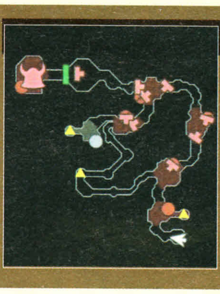
通缉犯
出现条件：时间经过 2 分钟
出现地点 1：东侧资源搬运通路尽头
出现地点 2：中间资源搬运通路尽头
出现地点 3：西侧资源搬运通路尽头
取得效果：最大防御力 +50

石垣原坑道战

特别恩赏

1. 在 1 分钟内击破角土龙（2000石）
攻击输出足够大就没问题，可放战刻集中攻击。

2. 在不损失 3 名以上工作兵的前提下破坏所有瓦砾（3000石）
此特别恩赏的难点在于第二个塌方点处。此时会从两个方向不断输送工作兵，同时黑田军也会刷新出分队队长，玩家要在两地间来回奔波，还好损失一两个工作兵不影响恩赏的取得。



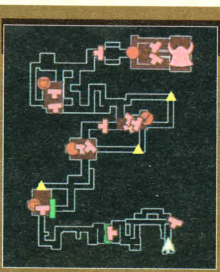
通缉犯
出现条件 1：清理掉第一个塌方点后
出现条件 2：时间经过 2 分钟
出现地点 1：地图右下角，工作兵出现的地方
出现地点 2：地图中央，工作兵出现的地方
出现地点 3：地图左下角的拐弯处
取得效果：运气 +2

户次川の战い 思い出编

特别恩赏

1. 至少有一次占领全部阵地（1000石）
这个恩赏达成方式并无难度可言，而且制压阵地的同时可弱化立花宗茂，要想轻松取得第 2 个特别恩赏，占领全部阵地还是有必要的。

2. 击败立花宗茂（3000石）
由于立花是绝对不会踏上回忆桥的，利用这一特点，我们不必与电锯男硬拼，可智取此恩赏。远程攻击型角色的打法比较简单，就是站在回忆桥内侧不停攻击，慢慢耗干立花的体力。近战型角色就相对麻烦一些，可让自己处于濒死状态，在桥上攒满 BASARA 槽后冲到立花面前释放，结束后再立刻跑回桥上，反复数次也能击败立花。



通缉犯
出现条件 1：占领第一个阵地后
出现条件 2：时间经过 2 分钟
出现地点 1：第一个阵地上方，立花宗茂破坏的墙壁附近
出现地点 2：第一个断首台横丁的东南角
出现地点 3：第二个断首台横丁的东北角
取得效果：最大攻击力 +50

户次川の战い 三英雄编

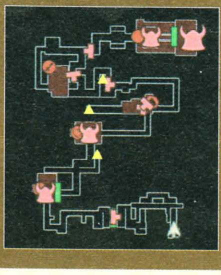
特别恩赏

1. 获得 20000 两金钱（3000石）
不要错过沿路的所有钱箱和运钞员，达成这个恩赏并不困难。

2. 在不损失金钱的前提下击破大友宗麟（5000石）
这个恩赏有一定难度，一路上有大量的扒手兵出没，被他们攻击不掉体力光掉钱，被断头台攻击到也会损失金钱。三选一的宝箱也别随便开，运气不好会损失一半金钱。







通缉犯
出现条件 1：击破岛津义弘后
出现条件 2：时间经过 2 分钟
出现地点 1：立花宗茂所处阵地西侧的小路尽头
出现地点 2：第三个阵地的最左边小路尽头
出现地点 3：第二个断首台横丁凸起部分的顶点处
取得效果：最大防御力 +50

耳川潜伏战

特别恩赏

1. 击破全部的敌分队。（2000石）

2. 在岛津义弘撤退前占领全部的阵地。（2000石）
做这个恩赏时，可以先无视岛津老爷子，直接奔赴各个阵地制压即可。



通缉犯
出现条件 1：第一次击退岛津后
出现条件 2：时间经过 2 分钟
出现地点 1：最西侧区域内的北边
出现地点 2：东北侧阵地附近的跳台旁
出现地点 3：由东北侧阵地附近的跳台前往中央阵地的东南角
取得效果：运气 +2

婆娑罗奖杯攻略

本作的称号系统与奖杯之间是共通了，奖杯只多一个白金，其他均与称号一一对应。《战国BASARA 3》虽然角色数量不多，但白金所需时间还是要120小时左右，这还得是有攻略指导、且十分注重效率的情况，如果是自己慢慢打，多花50甚至100小时也很正常。还好本作的奖杯只是比较费时，没有难度特别大、对技巧要求特别高的，有爱有耐心者一定能白！

这里总结了一个奖杯高效型游戏顺序推荐，只是这样打可能会失去一些游戏的乐趣，仅供各位参考：

1. 首先用真田幸村通一遍绘卷出风魔小太郎，风魔二周目把神一样的仲间服部半藏收到，没有特殊情况，服部不缺席此后的所有战斗。杂兵可以少杀，但通缉犯不能不抓，经验值太丰厚了，又能增加能力最大值和运气，非常重要！
2. 用黑田官兵卫通一遍出岛津义弘，再用岛津通四遍拿到非常实用的“一刀必杀”四字装具。
3. 此后各“白板”角色在开始绘卷前，利用2P战术和岛津的“一刀必杀”配合刷几件高等级武器（方法详见“武器マニア”奖杯说明），然后再打普通难度就易如反掌了。
4. 依次用伊达政宗、前田庆次、阿市通一遍，再以阿市二周目开启全角色本能寺路线，因为有些同伴武将要在本能寺路线才能收到。
5. 按部就班地把全角色通四遍（这是必须的，“天上天下”奖杯的主打角色可先通三遍），效率比较高的做法是三遍普通、一遍究极，并严格以收同伴武将为优先原则选择路线，以取得最麻烦的金杯“天下人”。一些特殊条件奖杯尽量在绘卷模式中解决，以节省时间。
6. 接下来是冲白金阶段，选关抓通缉犯、刷素材、刷武器，特殊条件奖杯查漏补遗，白金就在眼前。

奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金	奖杯难度
55	46	6	2	1	B

全トロフィ-取得 Samurai Hero 白金
取得方法：获得除此之外的所有奖杯

东照权现 Eastern Savior 铜杯
取得方法：使用德川家康完成战国戏剧绘卷

君子殉凶 Seeker of Vengeance 铜杯
取得方法：使用石田三成完成战国戏剧绘卷

寥星跋扈 Sky Watcher 铜杯
取得方法：使用大谷吉继完成战国戏剧绘卷

烟乌翔华 Bird of Paradise 铜杯
取得方法：使用杂贺孙市完成战国戏剧绘卷

机略重钝 Inadequate Tactetician 铜杯
取得方法：使用黑天官兵卫完成战国戏剧绘卷

纯白可怜 Innocent Dreamer 铜杯
取得方法：使用鹤姬完成战国戏剧绘卷

奥州笔头 Chief of Oshu 铜杯
取得方法：使用伊达政宗完成战国戏剧绘卷

天霸绝枪 Spear of Divine Ruie 铜杯
取得方法：使用真田幸村完成战国戏剧绘卷

绚丽豪壮 Vagabond 铜杯
取得方法：使用前田庆次完成战国戏剧绘卷

天衣无缝 King of the Seas 铜杯
取得方法：使用长曾我部元亲完成战国戏剧绘卷

诡计智将 Tactful Leader 铜杯
取得方法：使用毛利元就完成战国戏剧绘卷

一刀必杀 Beast 铜杯
取得方法：使用岛津义弘完成战国戏剧绘卷

战国最强 Mighty Samurai 铜杯
取得方法：使用本多忠胜完成战国戏剧绘卷

疾风翔恸 Wind Rider 铜杯
取得方法：使用风魔小太郎完成战国戏剧绘卷

幻妖言惑 Night Whisperer 铜杯
取得方法：使用阿市完成战国戏剧绘卷

征天魔王 Demon King 铜杯
取得方法：使用织田信长完成战国戏剧绘卷

奖杯说明：以上人物奖杯只需将各角色的“战国戏剧绘卷”模式通关，在通关画面后即会跳出奖杯，难易度不限。

天下一 Humble Samurai 铜杯
取得方法：以普通难度完成任意角色的战国戏剧绘卷

日本一 Proud Daimyo 铜杯
取得方法：以困难难度完成任意角色的战国戏剧绘卷

宇宙一 Fearless Shogun 铜杯
取得方法：以究极难度完成任意角色的战国戏剧绘卷

完全制霸 Complete Victor 铜杯
取得方法：全角色完成任意难度的战国戏剧绘卷

Stylish Smooth Operator 铜杯
取得方法：一关以上无伤完成战国戏剧绘卷

奖杯说明：无伤在初期感觉有些难度，不过后期角色能力、装备和玩家技术都提升之后，不经意间便可达成无伤。如果想在早期取得这个奖杯，那么可以在无BOSS的“背水”尝试，本关无BOSS，难度低，惟一要小心的是忍者小队，无伤相对容易。另外“乌城”关卡打天海路线，流程短，以中远距离角色对付天海，要无伤也不难。

智勇兼备の将 Man of Morais 银杯
取得方法：击破人数在100人以下完成战国戏剧绘卷

奖杯说明：可能会给玩家带来些麻烦的奖杯，不过方法却并不单一，有不少的选择。比如杂贺的蓄力枪破阵大将和看门人都很轻松，再以高输出杀BOSS，100人以下不是很难。更常用的方法是岛津的“一刀必杀”战术，装备岛津的专用四字装具，对所有的敌人和BOSS都是一击死，而且岛津的攻击范围小，不容易误伤，风险在于岛津自己也处于一击死状态，不过对机关免疫，只有敌人的攻击才能秒杀岛津，所以不会被机关阴到，有两个手柄的话，可以双打用另一个角色来救岛津，结合大谷的红色5关卡路线，用2P的岛津主打，100人以下毫无压力。记得装一个战刻の名汤，见到BOSS就爆战刻，然后上去一刀秒之。如果没有两个手柄，可带上有复活效果的同伴，相当于玩两条命的街机游戏，整体难度不大，想安全系数高一些，用“断岩”来打也不错，装备推荐5金龟加战刻の名汤，避开一切不必要的战斗，BOSS就爆战刻用断岩一刀切了。我测试过岛津1人走究极本能寺路线，也顺利完成了100人以下的限制（信长让他把所有阵地吸完就行了，可以杀2人过关）。还有一些其他方法，就不一一列举了。需要注意的是随机出现“背水”关卡，此关卡一出就很难保证百人斩以下了，回避的方法是反复读档，把这一关跳过。

万夫不动の兵 Army Annihilator 铜杯
取得方法：击破人数在5000人以上完成战国戏剧绘卷

奖杯说明：在关原乱入这一关杀上5000人都是有可能的，加上很多关卡中都会出现召唤杂兵的号角兵，所以没有太多讲究。



FEVER侍
Frenzied Fightsr 铜杯

取得方法：每一关的最大连击数均在500以上完成战国戏剧绘卷

奖杯说明：在本作中要打到500连击以上非常简单，就算不擅长连击的角色，只要把敌人引到阵大将旁边，再干掉阵大将，爆杯产生的冲击波可以瞬间让连击数过500。

天上天下唯我独尊
Better Than the Best 铜杯

取得方法：只使用不装备装具的第一把武器完成究级难度的战国戏剧绘卷

奖杯说明：第一把“白板”武器最高攻击力为250，打究级难度的话得看角色性能。推荐玩家在用顺手的角色抓完所有通缉犯之后再挑战这个奖杯，一般都有一千多的攻击力和七八百的防御力，打究级就简单多了。比较适合挑战“天上天下”的有德川家康、石田三成、织田信长、长曾我部元亲、杂贺孙市，他们杀杂兵、破阵、灭BOSS都很强势，可以打得更轻松。如果要采用双打的方式来拿这个奖杯，那么2P角色也得装备第一把“白板”武器才算数。

ワンパターン武者
One Trick Samurai 铜杯

取得方法：战国戏剧绘卷中一关以上只使用通常技过关

ワンパターン将军
One Trick Shogun 铜杯

取得方法：战国戏剧绘卷中一关以上只使用BASARA技或究级BASARA技过关

奖杯说明：只使用BASARA技过关除了特定的方法还要挑对关卡。不出手增加BASARA槽的方法有挨打和挑衅，在濒死状态时，BASARA槽自动增长。一方面，“背水の布阵”加金螳螂的战术可以保证BASARA槽不断上升，另一方面，利用毛利元就极快的挑衅也可以让气槽上升得很快。至于关卡选择，背水防卫战没有BOSS，难度也不高，而杂贺庄之战只要一路冲到BOSS处，路上的敌人都可以不打，这两个关卡完成这个奖杯都挺合适。要小心的是防御敌人攻击时无意中使出的弹返，因为弹返是有攻击力的，所以会让条件不成立，因此请尽量别按防御键。

バサラ大将
BASARA Freak 铜杯

取得方法：战国戏剧绘卷中所有关卡均使用BASARA技或究级BASARA技打倒敌总大将

热唱侍
Singing Samurai 铜杯

取得方法：取得条件：装备“热唱びわ”或“热唱こと”完成一关

バサラ者
BASARA Fan 铜杯

取得方法：任意一关用BASARA技或究极BASARA技打倒敌总大将

逆转满垒ホームラン
Comback Kid 铜杯

取得方法：任意一关在濒死状态下使用究极BASARA技打倒敌总大将

奖杯说明：一种方法是在BOSS战时故意挨打，将体力调整到红血状态后，再爆战刻，用究极BASARA技将BOSS轰杀。如果是采用装备“背水の布阵”的方法完成这一奖杯，那么可以和“ワンパターン将军”一起完成，关卡选择杂贺庄之战就行了。

见切りの名手
Hawk Eye 铜杯

取得方法：任意一关用弹返打倒敌总大将

奖杯说明：弹返的攻击力比较小，时机也不太好把握。除了调节好BOSS的体力，还可以装备“黄金の跳蟹”增加弹返攻击力，以及“跳ね返しの锷”让弹返的输入时机变得更宽松。除了看准时间按防御键，在BOSS密集攻击（比如放BASARA技）时连点防御键也是可行的办法，连点的速度不用太快，一秒钟三下就够了。

初めてのFEVER
Frenzy n00b 铜杯

取得方法：达成500连击

コンボマスター
Combo Master 铜杯

取得方法：达成2000连击

スーパーコンボ
Hir Count Hero 铜杯

取得方法：达成10000连击

奖杯说明：达成1万连击推荐两种比较容易的方法，一种是在恐山冥府战，只要不消除“三途塔”效果，敌人就会不断复活，用擅长打连击的角色，比如杂贺，用攻击力不太高的武器慢慢磨，磨上十来分钟，连击数就能上万。而人多得像赶集似的关原乱入，打连击更是无压力，在能力和装备都不太差的情况下，可以靠连续杀敌长时间维持战刻状态，甚至打倒BOSS之后，战刻还没有结束，此时的连击数很可能早就到99999的上限了。

あんたが大将
Beloved General 铜杯

取得方法：装备“ごますり棒”完成一关

窓际大将
Sideline General 铜杯

取得方法：装备“ハゲましかつら”完成一关

ギャンブル侍
Slots Samurai 铜杯

取得方法：装备“あぶく钱の财布”完成一关

心眼の达人
Peaceful Soul 铜杯

取得方法：装备“常暗の眼镜”完成一关

千军万马の兵
Horseman 铜杯

取得方法：以骑马状态完成一关

奖杯说明：并不需要全程骑马，只要是在骑马状态下完成对BOSS的最后一击就行了。推荐关卡是奥州走龙战，把伊达政宗打剩一丝血，用马一撞就OK了。顺便说一句，用岛津装上专用装具“一刀必杀”打这一关非常爽，可轻松满足奖杯条件。

くいしんぼう将军
Gouemet Shogun 铜杯

取得方法：任意一关吃掉25个以上的饭团

奖杯说明：每杀100人自动获得的小饭团也计算在内，因此只要杀人数够多，比如杀到2000人以上，路上随便再捡几个就凑够25个了。请移步关原乱入，尽情地割草吧！

钢铁の肝脏
Steel Liver Samurai 铜杯

取得方法：任意一关吃掉15个以上的神水或惠比寿樽

奖杯说明：推荐在奥州走龙战中取得该奖杯，因为一路上的宝箱几乎都是神水类的道具，不求竞速胜利，只求能抢到宝箱，过关时超过15个肯定没问题。需要特别注意的是在骑马竞速时，伊达政宗和片仓小十郎如果撞上宝箱，那神水就没有了，特别是小十郎，很会和玩家抢宝箱，因此要尽可能跑在他前面，以免神水的数量不足。



财宝ハンター Treasure Hunter 铜杯

取得方法：意一关取得24个以上的玉手箱和武具

奖杯说明：每在把有名字的武将全杀、蓝宝箱全开的情况下，有不少关卡的玉手箱和武具数量加起来可以达到20个，要达到24个的话，需要装备四字装具"豪华绚烂"，过关后可以额外获得4个豪华玉手箱。推荐关卡为小田原。

无欲の人 Considerare Commander 铜杯

取得方法：任意一关不破坏任何箱子

奖杯说明：选一些目的直接的关卡，BOSS战场地也最好能开阔一些，以免不小心打破箱子。比如没有BOSS战的背水防卫战，或者一本道的杂贺庄也是不错的选择。

爱 MAX Good Parent 金杯

取得方法：所有角色等级达到MAX（100级）

奖杯说明：看上去很吓人，不过想要早日达成角色等级MAX，还是有一些捷径可走的。首先，以白金为目标的话，全角色至少每人都要打四周目，正常经验值先不算，我们可以经常装备"常暗の眼镜"增加0.5倍的经验值，其效果是不显示体力槽，对玩家没多大影响。一直处于濒死状态但经验值加1倍的"背水の布阵"也可在低难度下用用，风险不大。还有一点，一个角色四周目下来，一般都可以经过20个来的不同关卡，如此一来，只要多抓通缉犯也会对升级大有帮助。一个通缉犯的经验值是1万点，在战刻状态灭之可以得2万点，不算经验值倍率都超过40万了。角色达到MAX时，经验值也只需要100万罢了。注意以上两点，一般来说就不用在四周目之后刻意练级了，之前盛传的"1P带2P在关原乱入练级"之类的方法其实效率有限，并不可取。

合战マスター Lover of the Fight 铜杯

取得方法：完成所有38个关卡

奖杯说明：正常游戏流程中可自然获得，部分关卡在绘卷模式的出现率很低，因此，想要早一点让全关卡出现，也可以参照各角色路线图，把稀有关卡提前打出来。

Thank you for playing 100 Hour Hero 铜杯

取得方法：游戏时间超过100小时

奖杯说明：理论上说，在100小时内搞定所有奖杯还是有可能的，但这要建立在对游戏非常熟悉的基础上，且游戏过程中没有任何多余行动，刷武器素材时的运气也要相当好。因此对于普罗大众来说，这依然是个白金过程中必得的奖杯。游戏中不会显示具体的游戏时间，可以通过XMB界面中的游戏存档资料来了解。

百战练磨の兵 War Vet 铜杯

取得方法：累计完成100个关卡

奖杯说明：游戏过程中自然取得。

百万长者 Millionaire 铜杯

取得方法：持有金钱超过100万

奖杯说明：本作其实并不需要刻意赚钱，只要在金钱到达100万前不乱花，只合成特别需要的装具，在成为百万富翁后再开始挥霍就行了。如果需要刷钱也有办法，一种是在关原乱入打高连技赚钱，比如用石田三成装备"苍烈瞬躏"（体力慢慢减少，金钱倍率+3），因为三成的武器为暗属性，可以吸血，所以体力减少的效果无所谓，高连技外加长时间战刻，99999连击的结果必然是金钱也达到99999的上限，打一局大概要十几分钟。还有一种一击10万的超级赚钱法，速度更快，关卡选户次川三英雄，推荐装备"あぶく钱の财布"（金钱倍率+4，但被打中一下所得的金钱减半），路上的敌人不用管，我们大概只需要几千块钱的启动资金，在BOSS处把两辆无关的战车消灭，如果此时身上没钱了，就杀几个背钱箱的运钞员，拿到启动资金后等BOSS放出两个身穿星条旗的忍者队长，把他们引到没有其他敌人的地方，让他们随便打，他们的攻击只会让玩家掉一点钱，不会掉血，也就不会让金钱减半，等身上的钱扣着差不多了，就把两个美国忍者干掉，他们会把偷的钱连本带利全吐出来，你会惊奇地发现一瞬间钱就达到了上限，接下来只要把BOSS干掉，就能携巨款过关了。

武器マニア Weapon Retailer 银杯

取得方法：取得所有种类的武器

奖杯说明：本一般来说，如果角色和玩家自身的运气不是很高的话，要想一遍究极就拿齐单个角色的全部武器，通常不会超过50%几率，大部分角色会缺上一两把。两遍究极比较花时间，所以差最后一把搞笑武器时很多人喜欢选关来刷，但自由合战里的武器出现率是远低于绘卷模式的，方法不对的话也可能是瞎耽误工夫。提高概率和效率的方法一般有三种，一种是打究极绘卷最后一关，因为一般最后一关可以获得多把武器，而且出现自己没有获得的武器概率较高，如果没有获得就先不要存档，读档或按PS键退出，再次进入游戏后，打的还是究级最后一关，多刷几次，直至最后一把武器出现。

第二种是选究级"月山"刷尼子久晴，1P用岛津装备"一刀必杀"四个字和"战刻の名汤"，2P选需要刷武器的角色，装个"备えの神水"，目的是在尼子第一次从沙子里钻出来时由岛津爆战刻一击将其打成空血，不过尼子第二次出现时，体力会回复一些，控制2P以一个BASARA技将BOSS打倒就行了。尼子身上掉的武器一般都不错，2P在空余格子里多装些"黄金の大八车"提高运气，也可提升几率。刷一局一分钟，一般十局之内会有收获，没有的话可以休息一下，调整好心情再来。

第三种也是2P战术，1P为需要拿武器的角色，2P用岛津，1P全装黄金大八车，原地不动即可。关卡选究级的"关原决战"，岛津装一刀必杀和名汤，固有奥义装"鬼迅"（这一点是关键），在遇到和立花、岛津这两个中BOSS时，可以正面远距离一个鬼迅同时秒两人，注意不要去碰他们掉落的武具。遇到黑田和大谷时爆战刻，用两个鬼迅分杀二人，同样绕过掉落的武具。最后用雷迅秒杀总大将石田三成，在他死的瞬间回避，三成哥掉的黄金武具也可以不拿，留在战场里的5件武器全部都会计到1P账上。这种方法熟练的话一局也就两三分钟，武器取得效率相当高。

赏金稼ぎ Bounty Hunter 银杯

取得方法：用任意一个角色击破所有关卡中的通缉犯

奖杯说明：在全部关卡出现后，带着服部半藏选关把全关卡的通缉犯一一解决，求速度的话选低难度即可。本奖杯可与"天下天下"联动，在抓完全部通缉犯后，角色攻防基础能力会达到最大值，用第一把武器挑战究极难度会轻松很多。

天下人 Good Friend 金杯

取得方法：集齐全部100名同伴武将

奖杯说明：分量最重的一个奖杯，同伴武将贯穿于各角色的四遍绘卷流程中，为避免走弯路多花时间，请参考路线图来收小弟，万一有遗漏，可走最短路线来补救。

全资源制霸 Pack Gat 金杯

取得方法：取得所有种类的资源

奖杯说明：在全部关卡出现时全资源可能还差的种类应该只有关卡无伤才能获得的"羽衣"系列和要在关卡中多次弹返才能获得的"兜"系列资源，当然还要注意那些只在困难和究级下才会出现的资源，如果你采用三遍普通、一遍究极的流程战术，那可能会有资源缺失，有针对性地选关去拿吧。另外，高难度无伤可以用岛津的"一刀必杀"刷究极的尼子久晴，一分钟一局。

全装具制霸 Fashionista 金杯

取得方法：取得所有种类的装具

奖杯说明：每个角色通四遍绘卷是全装具的必要条件，所以老老实实打吧。由于部分关卡在绘卷里的出现率很低，对于装具合成有数量要求的资源要在自由合战里继续刷。建议玩家自行记录一下装具合成所缺的资源以及数量，这样在刷资源时可以在打到足够的数量后再换关卡。"大名の兜"是合成里比较缺的素材（至少需要26个），要在困难以上难度多用弹返来获得，但究极难度的获得几率比困难难度高出N多，刚才已经说过弹返的心得了，照做吧。在累计得到9个"大名の兜"后合成"逆鳞手甲"，效果是防御状态自动弹弓和子弹，在杂贺庄、归云城等弓手、枪手多的关卡弹上几十次，过关后甚至可以一次拿五六个"大名の兜"，效率高，而且安全。



异世纪传说 R	NBGI	动作
PS3 Another Century's Episode R		日版
2010 年 8 月 19 日	1 人	价格：7980 日元
无对应周边		对应玩家年龄：12 岁以上

通关时间：白金时间约为 50 小时。

文 脆薯条 美编 木仙



相信已经把游戏白金的玩家不在少数，对于游戏中的种种“古怪”设定也有了更深入的了解。本作相较前作的变革可谓巨大，一些系列保有的特色设定尽失，取而代之的则是让人觉得倒退十年的设定。我们也可以把它看做是一个原创作品，真正的《异世纪传说》已经在 3 代终结。只要玩家牢记这点，那么无论在游戏中发生什么，你的异世界之旅仍然会充满惊喜。11 条不同剧情也让玩家充分了解到这个“穿越时空的各种机器人大战”的魅力、搞笑的台词、各种耳熟能详的音乐，甚至连最大的反派角色也齐聚一堂，让人充满了喜感。另外一条明朗的主线剧情穿插其中，也让玩家有了一个明确的战斗目的。

登场作品一览

★《超时空世纪奥卡斯》
《机动战士 Z 高达》
《机动战士高达 逆袭的夏亚》
★《机动战士海盗高达》
《机动战士高达 SEED DESTINY》
《OVER MAN（返乡战士）》
★《全金属狂潮》
★《反逆的鲁鲁修 R2》
★《创圣的大天使》
★《超时空要塞 ZERO》
★《超时空要塞 F》
★《超级机器人大战原创世纪》

带“★”号的为初次参战本系列的作品。



系统详解

游戏刚上手时的操作比较困难，让玩过前作的老 FANS 感觉差别极大。许多细节之处完全没有设计到位，许多机体的特性也没有突显出来。另外本作的画面中居然没有高度计，这让身为该系列“真饭”的我感觉很无语。

基本操作	
左摇杆	控制机体移动
×	使用冲刺
L2	锁定目标／解除锁定
R1	控制机体上升
R2	控制机体下降
左摇杆 ＋ ×	紧急回避
R1 ＋ ×	上升紧急回避
R2 ＋ ×	下降紧急回避
长按 L2 ＋ 右摇杆	切换到手动瞄准模式
右摇杆	控制机体变形
START	打开菜单

攻击操作	
□	使用基本武器
△	使用格斗攻击
○	防御或特殊攻击
L1	切换武器档位
左摇杆↑ ＋ ○	投技

操作方式推荐

由于游戏中的键位无法自由设置，所以推荐新手们采用以下的操作方式，这样锁定和切换目标就会比较容易，而且飞机形态也会好操作许多，默认的操作方法实在让人难以接受。

Auto Lock	选择关闭，看见目标想锁定时直接按 R2 即可
Target	选择 Direction
Flight Plan	选择 Easy 模式，这空控制飞机形态就会顺手很多
Reverse	根据个人喜号，视角上下倒转
Panel Type	选择 Type B，放完一次 2 档武器后直接跳回 1 档武器
Panel Switch	设置为十字键，这样换武器会比较方便
Default	还原默认设置

基本操作时的要点

冲刺

原本该系列的冲刺设定是一个非常具有特色的设定，按下后机体进入高速移动状态，而且屏幕会出现模糊来突出重力加速度。不过到了本作中这个设定被改得面目全非，甚至根本没有存在的意义，和机体本身的紧急回避也完全没任何关系。简单说来，游戏中的冲刺是可以无限使用的，也就是说你只要按着 × 键不放，那么机体就能一直

保持高速移动的状态，就算下方的BOOST槽到了极限也不能阻止你继续飞下去。另外按下×键在使用冲刺之前会有一个小小的蓄力动作，这个动作在简单甚至中等难度下的确可以忽视，但在高难度下却是一个极为致命的硬伤。就因为这个多余的蓄力动作就会让你瞬间被敌人的远距离实弹武器打成硬直，还极有可能被连续的攻击打得无法动弹，HP狂掉不止。另外机体进入冲刺状态后是无法按下□键进行攻击的，这和前3作的设定实属一种矛盾……



防御

防御在游戏中也是必须掌握的一个环节，最大的原因自然是冲刺完全成了一个柴废设定。值得一提的是，并不是所有的机体都有防御这一概念，例如古铁巨人就根本没有防御，而且防御根据机体的不同也分为实体盾系与能量护罩系。实体盾系主要包括各种高达系机体，只能防御各种实弹武器，光束武器无法防御，防御时不会受到HP损伤。而能量护罩系主要包括VF系列战机等等，最大的特色就是消耗下方的气力槽。实弹武器照单全收，而光束武器虽然不能直接防御，但能减轻机体受到的损伤。其实VF-25在动画中是有实体盾的，而装甲背包则配备护罩，而游戏中的VF-25居然不装备装甲背包就能使用能量护罩，这个设定我也只能当没看见了，毕竟游戏是游戏，不需要规规矩矩地按照动画中的设定。在后期的关卡中，高难度下一上来就是满屏的子弹，所以适当地防御能有效地控制HP迅速下降。



紧急回避

这次的紧急回避和机体本身的性能有着直接的关系，而且紧急回避在游戏中占了很大比重。无论是左右回避还是上下回避，游戏中的BOSS有一些强力的近身格斗，光靠左右回避很难躲掉，这时就必须使用上下回避了。另外紧急回避也是存在硬直的，VF-25一般连续4下就会产生间隙，而阿巴雷斯特初期只能连续回避2次，古铁巨人改造后能够不间断连续8次紧急回避。不过本作中的紧急回避和下方的BOOST槽没有任何关系，就算BOOST到极限后，机体还是能够做出回避动作，不像前作中的紧急回避会消耗BOOST槽，一般情况下连续使用6次就会使BOOST槽见底，随后陷入无法回避的状态。由于冲刺一般在战斗中很少用到，所以玩家最常用的就是紧急回避了，在面对满屏的追踪导弹，偶尔用下冲刺甩掉也是个不错的选择。



攻击操作时的要点

气力槽

全游戏中最大的败笔就在这里，所有的武器都没有弹药限制，大部分机师靠击破敌人来增加气力槽。第一档武器是各个机体最最基本的武器，而第二档武器根据威力、弹药不同，会分别消耗1～4格气力，更有甚至会一次消耗6格气力。最简单说来，玩家在关卡初期必须用小小的机关枪或光束枪先干掉几波杂鱼，最后才能进入"皇牌机师状态"使用高级一点的武器、浮游炮、锁定导弹等等。这个气力槽的设定让我无法用语言形容，明明是皇牌机师，放个带追踪功能的导弹居然也会消耗气力……EX-HARD的《超时空要塞 F》的路线最后几关敌人就像疯狗，而我方只能靠一把小小机关枪过活，好不容易赞满了一格气力，一看自己的HP已经掉了3000，让人泪流满面。

目标锁定

锁定敌机时，锁定的标记会分为好几种，远距离（灰色）、中距离（黄色）与近距离（橙色）。有复数锁定功能的武器需要一定的蓄力时间，在屏幕中间会看见许多三角标记。如果玩过《超时空要塞 终极边境》或《高达 战场》系列》的话会非常熟悉，锁定敌人的时候必须在机体的白色范围框内，如果敌机跳出这个范围，那么已经锁定的导弹会自动解除，所以锁定的时候尽量和敌机保持相对静止的状态。另外游戏中的一些BOSS和战舰会锁定玩家，这时的视角会自动切换，玩家看准了紧急回避即可。游戏中的锁定并不是按照"就近原则"，有时候经常会锁定到一些自己不想攻击的目标上，所以这就是之前推荐玩家们把操作中的Auto Lock（自动锁定）关掉的原因，Target（目标）的锁定则选择Direction（意思就是朝着机体方向的那一面），这样操作起来会顺手很多。



投技

一般投技在战斗中不推荐使用，因为完全没有什么用处，游戏中有一些奖杯必须用到投技。值得注意的是，使用投技和自身机体的大小有直接关系，另外体型比较大的敌人是无法使用投技的。抓住敌机后可以把它当做盾牌，或者直接扔出去，感觉这个设定完全可有可无。

武器类型

每个机体的武器都非常丰富，不过严格来说华而不实。战斗刚打响时玩家只能使用第一档武器中那把可怜的机关枪，再例如古铁巨人，除了那5连装机枪外就只能近身格斗……等到气力槽提升后才能使用第二档的武器。射击武器几乎所有的机体增加气力槽的基本手段，就算是古铁巨人也只能用可怜的5连装机枪去慢慢磨杂兵，在高难度下更是如此。所以格斗机总体来说非常悲剧，还有更令人无语的塞巴斯塔，基本的射击武器就一招，而且极难命中敌人。玩家在使用射击系武器时优先推荐那些带锁定功能或自动追踪功能的武器，就算气力要求是2～3格也必须使用，单体击破敌人气力槽根本回复不了多少，而且还容易被敌人回避掉，只有那些带锁定效果的武器才是最实实在在的，而格斗武器就相当悲剧了，格斗武器在游戏中的表现不到位，简单说来就是出招慢，而且很难给敌人造成大硬直。有一些机体改造后会追加格斗招式。古铁巨人由于出招很慢，在面对一些小型BOSS时过于被动，格斗系的机体与前作一样都比较令人头痛。加上本作的操作与武器系统的问题，格斗系的机体感觉让人非常无语，而且格斗在连招的状态下判定极为古怪。



特殊攻击

这里的特殊攻击是指的所有机体都有两种共通的攻击方式——“Limited Break（リミットブレイク）”与“Burst（バースト）”，都会消耗一定的气力槽。一般来说，所有 Limited Break 攻击都是近距离格斗型招式，机体会自动追踪已经锁定的目标冲刺一段时间。打中后进行华丽的连招，威力也很大，玩家还能看见独有的 POSE。没打中的话也不会消耗气力槽，而且发动 Limited Break 时机体处于全身发红的状态，此时能够抵挡任何攻击，无敌状态。Burst 攻击是射击类武器，需要相当长的一段蓄力时间，而且在蓄力的时候没有无敌状态，也很容易被敌人的攻击打断。惟一的好处便是不用和敌人近身纠缠，发动后连射速度快，威力强大。不过一些机体的 Burst 攻击对应的是△键（例如 Hi－ν 高达），想一边蓄力一边回避敌人非常困难。在操作的时候这些小毛病就是源于键位的不合理，让玩家感觉很不人性化。



合体技

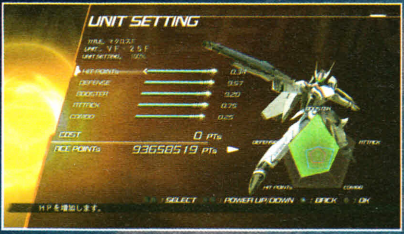
这次的合体技完完全全被设定成为了一种“自残技”，由玩家发动的合体技威力巨大，但相对消耗的 HP 比较多。而僚机发动合体技的威力比较小，但 HP 相对也降得少。在初期的杂兵战中，要是敌人的“皮”实在太厚，可以考虑用合体技将其干掉。另外合体技的种类分为很多，有一些是群体攻击效果，一些则是单体的强力攻击，更有一些在战斗中能起到辅助的作用，例如增加经验、回复 HP 以及干扰敌方的实弹武器锁定等等功能，具体的细节可以在出击列表中查看。

其他要点解说

机体改造

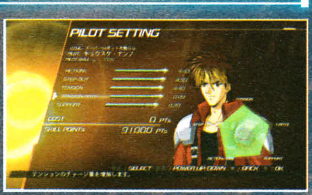
改造项目一览	
HIT POINTS	主要提高机体自身的 HP
DEFENSE	提高机体的防御力
BOOSTER	减缓使用冲刺时下方的气槽消耗，回复速度加快
ATTACK	射击系武器的攻击力上升
COMBO	格斗系武器的攻击力上升，一部分机体会增加新的招式（必须改满后）

机体的能力分为 5 大类，每改造一格需要消耗一定的 ACE 点数。这个 ACE 点数和玩家过关时的评价有直接关系，只有取得 S 级评价才能获取高分，而且系统会自动扣除一部分点数当做机体的维修费用，所以多用合体技势必会影响到过关后的评价。另外难度越高，评价的准则也就越低。根据剧本的不同，每一条线中肯定会有适合刷分的关卡，例如选择《超时空要塞 F》的路线，就可以在驾驶 Macross Quarter 的那关中刷 ACE 点数，也没什么难度。如果追求效率的话，更可以在比较容易取得 S 评价的关卡中反复刷，不过游戏存在一个超级 BUG，几乎不用去刷就能轻松改满全部的机体，详见下文。



机师养成

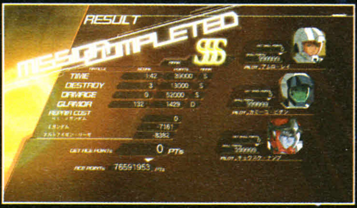
改造项目一览	
ACTIONS	增加新的动作
STEP OUT	增加机体紧急回避的次数
TENSION	增加新的气力槽格数
TENSION RATE	蓄气量大大增加
SUPPORT	增加合体攻击时的效果



总体来说和机体的改造是一个道理，不过有一点不同的就是，机师所需的升级点数都是独立的，不像改造用的 ACE 点数是共通的。除了玩家自己控制的角色外，僚机机师也会获得一些奖励，不过非常少。在养成时推荐优先提高 STEP OUT 这一数值，而僚机机师则推荐提高 SUPPORT。另外玩家自己控制的机师推荐选择“击破增加タイプ或 HP 击破增加タイプ（击破敌人后增加自己的气力槽）”。

过关后的评价

影响过关后的评价主要来说有 4 个方面，分别是 TIME、DESTORY、DAMAGE、GLAMOR。TIME 主要就是完成关卡所用的时间，越短则越容易取得 S 评价；DESTORY 则是击落敌机的数量，击落得越多，获得的分数也就越高；DAMAGE 主要是指自机的损伤值，也包括僚机的，一般只要控制住自机的损伤即可，僚机的损伤对这一评价影响不是很大；GLAMOR 则是指战斗时的华丽度，简单说来就是多用会消耗气力的武器去击破敌人，这样就会获得高评价。另外屏幕下方还会出现一个总体评价，总体评价就是上述 4 个评价所获得的总和分数减去自机与僚机的修理费所得到的分数。根据这个分数的不同，关卡评价分为 SSS～D 一共 7 个种类。



支援技能一览

单体射击攻击（单体强力攻击）
对应机体：キングゲイナー、インフィニットジャスティスガンダム、クロスボーンガンダム X1 改、ディジェ、ランスロット・コンクエスター、ランスロット・アルビオン、ボン太くん、VF-25F、VF-25 スーパーパック、VF-25 アーマードパック、ART－1

マルチショット（复数同时攻击）
对应机体：ドミネーター、デスティニーガンダム、クロスボーンガンダム X3、Z ガンダム、百式、红莲可翔式、红莲圣天八极式、オーガス、ARX－7 アーバレスト、クアドラン・レア、アルトアイゼン・リーゼ

テンションアップ（增加自机气力）
对应机体：XAN－斩－、クロスボーンガンダム X1、クロスボーンガンダム X1 フルクロス、Z ガンダム 3 号机、蜃气楼、M9 ガーンズバック（宗介机）、VF-0S、ケーニッヒモンスター

スーパードラグーン（追加自动攻击武器）
对应机体：ストライクフリーダムガンダム

フィン・ファンネル（追加自动攻击武器）
对应机体：ν ガンダム、Hi－ν ガンダム

ハイファミリア（追加自动攻击武器）
对应机体：サイバスター

幸运（获得的 ACE 点数增加）
对应机体：晓 直参仕样（C.C. 专用机）、ランスロット・フロンティア、ナイキック、M9 ガーンズバック（クルツ机）、VF-25G、VF-25G スーパーパック

HP 回复（自机 HP 回复）
对应机体：ランスロット、ランスロット・エアキャバルリー、オーガス II、アーマード・クラン、アルファート

ジャミング（干扰敌人实弹锁定攻击）
对应机体：M9 ガーンズバック（マオ机）、RVF－25、RVF－25 スーパーパック

ミサイル迎击（摧毁敌人的实弹攻击）
对应机体：VF-0A、VF－25S、VF－25S スーパーパック、VF－25S アーマードパック

战斗中的各种心得

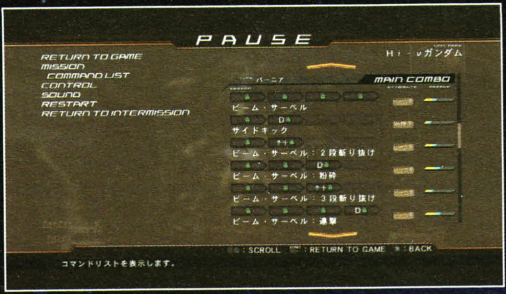
BOOST 槽的妙用

BOOST 槽虽然有上限，只要一旦进入冲刺状态不停下来的话，是一直可以保持这样的状态的。例如后期的共通关卡中有一关对 BOSS 鸟之人，当它切换攻击模式的时候，可以操作 VF-25 全力冲刺脱离 BOSS 导弹的有效射程，不要管 BOOST 槽的上限警告，一口气按到底。运用这样的技巧，这个 BOSS 完全可以无伤通过。另外在面对大量的追踪导弹时，可以一直按着 × 键不放甩掉导弹，不过要注意别冲到有效范围外或撞在地上。



格斗技巧

都说格斗系的机体难用，的确。但通过自己的技巧弥补，改造过的格斗机还是非常厉害的。格斗技巧一般用于短兵相接，大部分机体近身格斗会有出招慢的问题，所以看准距离提前按下三角键，那么在和敌机零距离接触的一瞬间就能出招把敌人打成硬直，再配合改造后的连续技就能卓显成效了。不过在EX-HARD难度下，仍然不推荐使用格斗系的机体，就算机体的装甲如何厚，但EX-HARD难度下的敌人太过于变态，出招慢、没有强力的射击武器都让格斗机无法生存在最高难度之下。



僚机编制

僚机的编制还是很有讲究的，毕竟本作不像前作那样可以装备强化道具，例如有“HP为0时自动回复3000”的道具。女主角自带HP回复技能，虽然也是“自残技”，但在战斗中会给玩家起到很大的帮助。如果玩家的技术好，则可以重视攻击力的组合，例如僚机带上古铁巨人和Z高达。而且他们的合体攻击击破敌人后气槽都是直接加算在玩家身上的，所以当你为气槽犯愁的时候不妨放一下合体技，遇见BOSS时也不用吝啬。不过惟一的缺点就是会稍稍影响过关后的总体评价。当然这还是一句话：“用不用随你。”

格斗招式的变化

格斗招式在攻击中是可以不断变化的，有些招式的连续效果很强，而且命中后增加的气力也会大大提高。所有的格斗招式在战斗中可以打开菜单查看。每一个机体总会有几招格斗攻击是会大大增加气力槽的。所以只要好好活用的话还是很方便的，不过在EX-HARD难度下最好不要轻易去近身攻击敌人，长时间的硬直可能会直接令你的HP狂降不止。

速杀BOSS的最快方法

带上2个拥有攻击型合体技的机师，一般战斗中僚机的HP会保持在6000–8000左右，没有特殊情况的话一般是不会被轻易干掉的。遇见难缠的BOSS后，首先让僚机发动合体技，虽然BOSS受到的伤害比较小，但僚机损失的HP也相对比较少，另一点非常重要的地方就是增加了玩家自己的气力槽，之后使用第二档武器全力攻击BOSS。用完后再让另一部僚机发动合体技，之后气力槽又会增加。如此反复即可，要是玩家的HP有多余的话，完全可以自己发动合体技，一般一下能干掉BOSS半管血。另外一些大型BOSS是无法用这个方法干掉的，比如鸟之人和原创系三天王……



改造良性BUG

相信初期由于改造不足的种种问题，打HARD或NORMAL难度非常吃力。不过用了这条秘籍后完全可以随时随地改满机体与驾驶员的能力，根本不需要刻意去刷，相当破坏平衡。首先机体需要一定的ACE点数（当僚机出战一次即可），随后在升级选项中提升能力，此时十字右键与○键一起按（注意是一起按一下），随后提升一格能力，继续按一下直到超越你所拥有的ACE点数（简单说来就是下方总结成负数，不然无效），按○键进行结算，随后弹出来的对话框中下方的ACE点数会出现负值，继续按○仍然可以升级，退出一下再进去后就会发现ACE点数到达上限，另外更为变态的是这一招同样适合机师培养……



全路线流程攻略

游戏看似有很多关卡，其实后期的关卡大多为共通路线，而且每个关卡的任务相对比较单一，和《ACE3》的35个关卡相比真是差太多了。另外游戏中一共有4个难度，建议最高的难度选择《超时空世纪奥卡斯》路线，因为前面的4关相对比较简单，等合流之后就能使用其他机体了。另外11条路线中有很多合流的小关卡，重复的部分就不在其他的路线中反复说明了。

《超时空世纪奥卡斯》路线

バニシング・タイム

路线的第一个关卡，只能使用桂的奥卡斯，纯粹熟练操作的一关。用导弹消灭几波敌人后BOSS登场。BOSS登场时会带一些杂鱼一起出来，直接用导弹锁定攻击即可消灭。HARD难度下BOSS异常难缠，同样会使用导弹攻击，多多注意回避就没什么大问题了。



アナザ— スカイ

第二个关卡同样只能选择桂的奥卡斯，地图中会出现敌人的战舰，只要把战舰击破，随后全灭敌人即可过关。僚机的死活完全不用理睬，甚至可以说她简直就是个笨蛋……

ミステリアス・フェイタリティ

前几波的敌人毫无难度，当BOSS两人组出现后稍稍给玩家一点压力，这里可以使用奥卡斯的坦克形态攻击BOSS，一炮就能打掉其一半左右的HP，惟一的麻烦就是必须用手动瞄准。只要消灭一个BOSS后，另一个就完全没有任何威胁了。

异界の住人

本关算是一个小合流关卡，可以使用的机体比较多但不包括高达系机体，玩家可以自由选择。本关是我方战舰的防卫任务，只要不让敌方的战舰靠近即可。在使用阿巴雷斯特的时候要注意霰弹枪对空比较吃力，过于分散的弹道不容易给目标造成集中伤害，推荐跳起来之后再开枪，这样命中率会稍稍高一点。



《机动战士Z高达》路线

キリマンジャロ降下作战

驾驶Z高达完全没有任何难度，敌机一枪即可秒杀。最后登场的ヤザン虽然稍微耐打点，不过实在不是Z高达的对手。旁边的两ラムサス和ダンケル更是可以直接无视……

灼热の大气圈

本关是在乞力马扎罗上空的战斗，途中我们熟知的阿姆罗回来帮忙，其实也没帮多少……主要还是看玩家的发挥。HARD 难度下本关的敌人比较多，而且攻击力一下会提升很多。驾驶 Z 高达可以多多使用变形来回避这些攻击，发挥“打一枪、换一个地方”的战术。

荒野の交错点

本关是与《机动战士高达 SEED DESTINY》中的阿斯兰等等汇合，出战的机体是固定的，只要把地图中所有的敌方战舰破坏后即可顺利过关。本战中的杂鱼毫无威胁，就算是 HARD 难度下也能轻松取得 S 评价。

アーティフィシャル・トルネード

本关又加入了《机动战士海盗高达》、《超级机器人大战原创世纪》与《机动战士高达 SEED DESTINY》的一些机体，个人比较还是推荐基拉的强袭自由。人工龙卷风的周围会不断出现天顶星人的クァドラン・レア，一出来就是 3 个一组，消灭后 BOSS テムジン出现。只要之前存有一定的气力，BOSS 出现后放几个龙骑兵即可轻松收拾掉。HARD 难度下 BOSS 的防御力会大大提高，不过在强力的龙骑兵面前还是不堪一击。



《机动战士海盗高达》路线

大地に潜む宇宙海贼

初期的杂兵战没什么好说的，都是一枪一个解决，这里积攒的气力还是留给下面的 BOSS 战比较好。当死の旋风队的クァバーゼ出现后，玩家必须和其一对一单挑。注意 BOSS 的攻击方式还是很有规律的，主要是扩散型的光束武器、近身格斗攻击与变形后的米加粒子炮。HARD 难度下算比较难缠的一个对手，玩家在战斗中可以运用发动 Limited Break 时的无敌时间来回避这些攻击。



白い箱船

本关相比上一关要简单不少，敌方的战舰用格斗招式全部破坏后即可过关，在僚机的帮助下非常轻松。过关之后与《超级机器人大战原创世纪》的机体合流。

强行突破

这关是与《超级机器人大战原创世纪》路线共有的关卡，基本的战略就是在我方战舰アーク・アルファ的行进路线上消灭所有敌方战舰，游戏中会有明显的提示。注意一部分战舰会从アーク・アルファ的后面靠近，地图下方的敌人也会对アーク・アルファ进行攻击，适当消灭即可。

《机动战士高达SEED DESTINY》路线

战いの残火

命运高达的光束武器不能一直连发，初期的敌人也是一枪一个。后半段的战斗开始后基拉与阿斯兰会来帮忙，积攒到 5 格气力后就可以发动 SEED 技能了。BOSS 战对デストロイ，BOSS 在 MA 的形态下对任何攻击免疫，用强力的招式把它打成 MS 状态，之后使用格斗攻击两三下即可解决。

见知らぬ世界

玩家驾驶命运高达，僚机则是正义与自由。敌人只有大批杂鱼，对付起来也异常简单，蓄力后发动 SEED 技能会有“残影”效果，很像高达 F91。

アナザー ガンダム

本关的视点其实就是《机动战士 Z 高达》中“荒野の交错点”中的另一个方面，这次玩家面对的敌人除了杂兵外还有一些战舰，总体的战法和上一关没有太大差别，只要注意优先击破敌人的战舰即可，HARD 难度下 S 评价非常轻松即可获得。



《OVER MAN(返乡战士)》路线

雪原のエクソダス

初期的杂兵数量少，而且又弱得不像话。第一个 BOSS 出现后只能用格斗才能对其造成伤害，BOSS 会在原地打转，注意近身攻击的同时要注意回避。第二个 BOSS 出现后会召唤大量分身，当 BOSS 的 HP 减少为 1/3 时还会分身一次。本关虽然关卡比较长，但大部分都是对キングゲイナー（王者盖纳）的教学，所以没有任何难度。

ミイヤの街のオーバーマン

本关主要是场 BOSS 二连战，第一个 BOSS ドミネーター出现时周围会有很多杂鱼，击落一定数量后就能保证过关后的 DESTORY 选项获得 S 评价。BOSS 的近身攻击很难判断出招的实际，好在威力也不是很大，击破杂鱼后的气槽推荐都花在手榴弹攻击上，不仅威力不俗而且范围也比较大。第二个 BOSS 更是毫无威胁，只要在远点不断扔手榴弹即可轻松通过，BOSS 的光线攻击可以左右紧急回避，其他攻击手段毫无威胁。



执念の男达

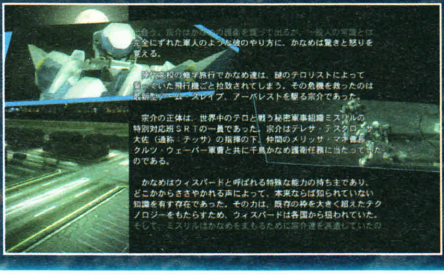
本关惟一要注意的地方就是敌人会放一种麻痹光线，中招后会有比较长的一段时间无法动弹。另外敌人的战舰会不断放出增援，赞满气槽后用手榴弹迅速收拾掉。第一场 BOSS 战也是如法炮制，第二场 BOSS 战有两个敌机，气槽不够的话先干掉周围的杂鱼，此战还有我方的僚机助阵，难度提升不大。



《全金属狂潮》路线

ワン・ナイト・スタンド

一开始的剧情比较长，强制换成阿巴雷斯特后进入射击的教学关，注意敌人的攻击中一枪的话就会损失大量 HP，所以不推荐选择高难度进行这条路线。小心通关前几段后迎来 BOSS 战，BOSS ベヘモス的移动比较慢，所有的攻击都可以用左右的紧急回避来躲掉。先用霰弹枪积攒气力然后发动“λ-DRIVER 系统（LAMBDA DRIVER）”，进入该模式后使用二档武器即可对 BOSS 造成巨大伤害，继续反复一次即可过关。另外游戏中有一个比较难的奖杯在此处获得，详见后文中的奖杯列表以及说明部分。



无人の街

本关全是杂兵战，关卡初期会碰见防御力比较高的坦克，后半阶段敌人的空中战机就会出现，使用阿巴雷斯特的霰弹枪也是一枪一个。另外对付坦克可以直接使用近身格斗攻击，要比霰弹枪有效率得多。

ダブル・トラップ

本关是《反逆的鲁鲁修 R2》中的关卡"暗暗の佣兵达"的另一个视点，敌机当然就是红莲、蜃气楼与晓。由于阿巴雷斯特比较灵活，所以回避敌机的攻击也相对简单。本战主要靠格斗攻击为主，出刀速度快，硬直小是特点。赞满气槽后发动"λ-DRIVER"，同时也能减少敌人攻击的伤害。全部干掉后进入后半段的战斗，大量的杂鱼从天而降，我方只要慢慢逐个解决即可。



《反逆的鲁鲁修 R2》路线

红の奇袭作战

作为人气动画的《反逆的鲁鲁修 R2》在游戏的第一关中就比较难。剧情过后红莲就可以在空中作战了，对付杂兵比较简单，而且红莲的格斗攻击非常快。最后的 BOSS 战是个难点，需要同时面对 3 人。在 HARD 难度下极有可能 GAME OVER 的一关，主要战法还是多用格斗攻击，然后发动 Limited Break 躲过敌人的攻击并且给敌人造成较大的伤害。由于只能单兵作战，气槽只能靠格斗来获得，游戏中还有一个奖杯在此处获得，不过只推荐在 EASY 难度下进行。



愿い、夜空に

本关仍然只能选择红莲出战，敌方的战舰周围有很多钢髅、星刻和神虎，击破一定数量后可以获得 DESTORY 评价的 S，如果不追求的话也没关系，迅速击破敌人的战舰后进入 BOSS 战。BOSS 战时会有僚机前来帮忙，不过玩家还是要专心对付地上的巨大战舰，普通的射击武器几乎很难对 BOSS 造成有效的伤害，格斗武器虽然比射击武器好用，但此时游戏中的"格斗武器判定奇怪"问题就暴露出来了，HARD 难度下打得非常令人郁闷。BOSS 的攻击力不仅很高，还会将红莲打成硬直状态，稍有不慎就要从记录点开始，主要还是见机行事，见好就收为妙。

暗暗の佣兵达

此处就是《全金属狂潮》路线中"ダブル・トラップ"关卡的另一个视点。敌机自然就是一台阿巴雷斯特与两台 M9，不过我方的优势比较明显，因为可以在空中作战，所以敌人的攻击比较容易回避，不会受到地面上地形的影响。优先干掉クルッ的 M9，他的远距离狙击还是有一定威胁的，随后再干掉阿巴雷斯特与マオ的 M9。后半阶段的战斗依然是大量杂兵战，毫无难度。



《创圣的大天使》路线

机械天使アクエリオン

关卡一上来就是变形的教学关，アクエリオン比较特殊，出战时无法带僚机，不过 HP 是三种形态分开算的。对付敌人的小型兽必须用机枪，而后面的杂兵必须切换形态用剑攻击干掉。击破地图中一定数量的战舰后，敌人 BOSS 出现。这个 BOSS 普通攻击对它无效，必须先发动觉醒，然后用"无限拳"攻击 BOSS。强制剧情后 BOSS 分身，此时会有提示出现，再使用一次"交差无限拳"即可过关。

异界への扉

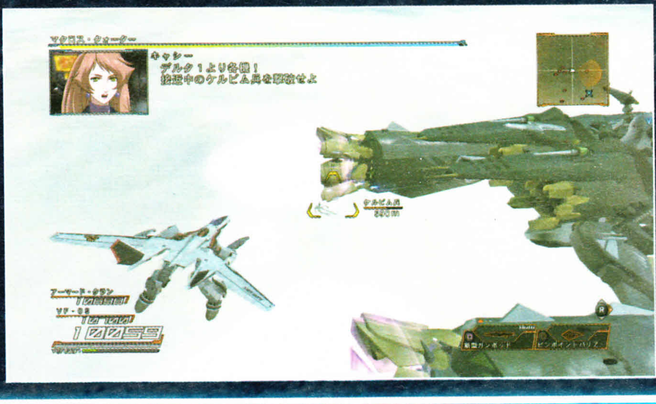
上来依旧是一段合体时的过场动画，不过本关就可以自由切换形态了，对付特定的杂兵还是用特定的方法。在打 BOSS 前最好把气力存够 3 格，并且已经进入觉醒模式。BOSS 出现后直接无限拳招呼，另外还可以直接用超 3D 无限拳。

アクシデンタル・エネミー

本个关卡已经可以选择《超时空要塞 F》中的机体了，想带僚机出战的话还是推荐全部用 VF-25。本关比较简单，只要一心防卫マクロス・クォーター即可。敌人虽然多，但复数导弹锁定一下子就能干掉好几个，而且不用担心气槽的问题。地图中的敌人战舰优先击破，全灭后过关。

クロス・ウィング

本关加入了《超时空要塞 ZERO》中的 VF-0A，不过出击机体依然推荐 VF-25，VF-25 和 VF-0A 的性能的确是有着天壤之别。敌方的ケルビム兵对射击武器完全免疫，普通的机枪几乎打不到它，推荐直接近身格斗攻击或用复数导弹锁定干掉。后半阶段天顶星人会乱入，BOSS 和杂兵会导弹锁定，所以推荐直接用 Limited Break 攻击 BOSS，然后拉开距离用导弹补上几下即可。



《超时空要塞 ZERO》路线

マヤンの空

关卡开始后的 VF 战机比较好对付，千万别在杂兵战中掉血，所有的气力也最好一直保存着。后半阶段 BOSS 鸟之人登场，第一关就必须和强力 BOSS 对磕。这个 BOSS 和后期关卡中的鸟之人丝毫没区别，而且强大的光束炮同样一出现后就会使用。所以《超时空要塞 ZERO》这条路线也不推荐选择高难度进行。首先躲开 BOSS 的光束炮(向上冲刺一段距离即可)，随后 BOSS 出现硬直，用导弹锁定攻击一次即可强制它切换行动模式，此时切记全力冲刺脱离 BOSS 的控制范围，不然 HP 大减。第二阶段 BOSS 会使用很无耻的特殊导弹，不仅数量多，而且附加追踪效果，此时切记别轻易靠近 BOSS，拉开距离等放完导弹后全力冲刺到 BOSS 面前，之后继续用复数导弹锁定攻击 BOSS 的头部，之后看都别看全力冲刺到安全范围中。第三个形态也是如此，不过 BOSS 切换行动模式的速度非常快，稍有不慎就会被 BOSS 的立场磨掉很多 HP。

系がる历史

本个关卡固定只能使用 VF-0A，敌人的战舰会不断放出杂兵，优先用导弹锁定击沉。全灭后发生剧情，炮击过后敌人再次出现，这次数量比较多，全部消灭后过关。本关没有 BOSS 登场，而且难度相比上一关真是要简单多了。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

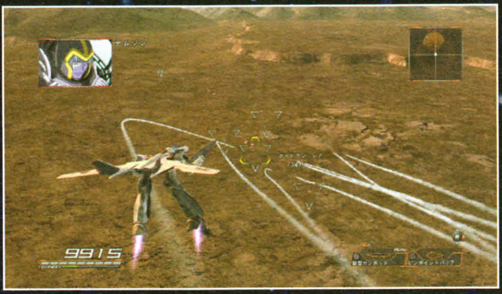
《超时空要塞 F》路线

ファースト・アタック

关卡一开始就有オズマ作为僚机掩护，敌人当然就是成群的バジュラ虫子们，使用 VF–25 的导弹锁定轻松全灭敌人即可，作为上手的第一关毫无难度。后半阶段敌人的战舰登场，等其主炮打开后直接用 Burst 攻击可以收拾掉。

ファステスト・デリバリー

本关是在大气层内部展开的战斗，所以 VF–25 没有任何背包能够使用。敌人的防御力相比バジュラ虫子们要高那么一点，不过战斗到后半部分会有兰花的キラッ☆助阵……此时敌人会被迷惑得原地不动，而且还会一个劲地手舞足蹈。BOSS テムジン登场后只要全力招呼他即可，几个导弹锁定攻击就能轻松解决。另外有中还有一个奖杯是在这里获得的，使用改造后的 VF–25 突进攻击干掉 BOSS，算准血量给予他最后一击轻松开启奖杯。



デンジャラス・フライト

本关可以使用强力的装甲背包，而且还有オズマ和ルカ充当僚机。强力的反应弹是范围武器，威力超大不说，而且只需要 4 格气力，一般放一次地图上就看不见敌人了。后半阶段バジュラ虫子们再次出现，还是老方法干掉，反应弹或复数锁定导弹皆可。

《超级机器人大战原创世纪》路线

テスラ研にて

本关开始后是 ART–1 的操作教学关，依照提示逐一干掉所有目标即可。后半阶段是与古铁巨人的单挑，古铁主要的进攻方式就是近身格斗，所以只要与其保持相对安全的距离即可轻松通过。注意古铁巨人的格斗招式威力很大，而且会直接造成长时间硬直，切勿硬拼，近战时可以用 T – LINK クラッシュソード这招。

アーク・アルファ

本关是与《机动战士海盗高达》中关卡“白い箱船”的不同视点展开，杂兵战毫无难度，全灭后发生剧情。路痴安藤正树还是老规矩在错误的时间来到一个错误的地方，然后使用了一次サイフラッシュ就把杂兵全灭了。

共通部分关卡

春の祭典

全部机体合流的第一个关卡，前段战斗主要是破坏 6 个设施，不过关卡开始后我方战舰前面会有敌人的两艘战舰，一定要优先击破确保我方战舰的安全。之后只要切换锁定目标一次破坏 6 个设施即可，这里的杂鱼比较多，锁定起来比较累，经常会转得没有方向。所以这是之前推荐 Auto Lock 选择关闭，Target 选择 Direction 的原因。6 个设施全部破坏后 BOSS 登场，BOSS 攻击方式很有规律，先破坏左右两侧两个机械臂，随后攻击中央的核心部位，BOSS 的机械臂会反复再生，攻击方式主要有机枪、导弹和光束炮。另外 BOSS 的肩部也会不时地放出导弹攻击玩家，而且头部更会释放强力的光束炮，锁定视角会自动提示玩家。在 HARD 难度下，光束炮还是呈扩散状的，被打中的话会损失较多的 HP。躲避的方法也很简单，就是跑到台阶下面藏起来，由于地势差的关系，BOSS 的任何攻击都无法打到玩家。BOSS 露出核心的时候不要近身攻击，用火箭炮、导弹等武器就好，核心也会释放光束炮攻击玩家，而且没有任何明显提示。

响く声と兽の声

关卡开始后会碰见两种敌人，一种体型比较小的アンダーゴレーム，他们虽然容易对付，但会放出一种麻痹光线，注意回避。另一种敌人是体型巨大的 SUM– ガディナリー，这种敌人只会冲过来近身格斗攻击，攻击力比较大，一看看见它冲过来后推荐上下紧急回避。全灭干掉后会触发强制剧情并且无法跳过，BOSS テムジン登场，不过由于我方有兰花小姐的“星间飞行”助阵，所以对付 BOSS 毫无压力，而且战斗中还能看见美妙的“绿毛 CUT IN”……干掉后第二个 BOSS 登场，ブリュンヒルデ弱的不像话，全部的攻击方式只有一招光线比较难躲，需要看准时机左右回避。只要与其保持距离，用普通的光束步枪或者机枪即可轻松磨死。



ジオ・プラント突入

本关是室内战，场景比较小，对于格斗系的机体来说有一定优势。进入第一道门后的敌人不会主动攻击玩家，但会展开一些能量盾牌使我方的攻击无效，如果嫌麻烦的话直接用合体攻击干掉。第二道门中的敌人就没那么好对付了，依然是アンダーゴレーム与 SUM– ガディナリー的组合，由于这里场景比较小的缘故，所以很容易就会被敌人砍到。建议多用扩散型武器进行攻击，例如古铁巨人的扩散性指向地雷。第三道门中的敌人依然是这样，不过数量又多了许多，全部消灭后进入 BOSS 战。BOSS 战主要就是对付アスハム，旁边的ドミネーター不用理睬，将其击落反而会 GAME OVER。多运用 Limited Break 攻击的无敌时间即可在狭小的场景中赖死 BOSS。

夏の夜の梦

关卡一开始后就是两个 BOSS 登场，SV–51γ（ノーラ）和 SV–51γ（イワノフ），这两个 BOSS 都会复数锁定的导弹攻击，所以在战斗的时候要多注意防御。BOSS 一旦变形的时候会出现小小的硬直，此时马上过去近身格斗攻击。和 BOSS 战斗时还会出现杂鱼干扰，用来赚取气力是个不错的选择，不过杂兵是 SUM– ガディナリー，普通的机枪比较难解决，远处则是一些会切换护盾的杂兵。干掉两架 SV–51 后关卡的压箱底 BOSS 登场，这个 BOSS 也是毫无难度、毫无技术可言。首先破坏 BOSS 的 4 个履带使其行动变慢，随后攻击中央处的装甲，反复攻击后就可以使 BOSS 露出核心，之后再用强力的武器攻击核心即可。玩家只要一直待在地上，BOSS 大部分攻击都可以无视，惟一要小心的就是喷火与锤子的范围攻击，只要拉开距离也没有任何威胁。攻击 BOSS 核心的时候一定要注意最好等它切换武器的时候，此时的 BOSS 是静止不动的，如果贸然攻击的话很有可能造成“错位”的效果白白浪费气力槽。像ν高达的火箭炮就经常有这种例子，所以还是趁 BOSS 静止时全力攻击。另外格斗系的机体打这关的 BOSS 非常吃力，近身攻击经常错位不说，还会被 BOSS 无故弹开好几次……



星を渡る者

本关仍然是对付比较难缠的ケルビム兵，关卡开始后地上的グラーヴェ・ケルビム直接无视掉，全力攻击ケルビム兵即可。攻击方式依然用格斗攻击或自动追踪类型的武器，复数锁定功能的导弹或浮游炮等等。这里敌人数量众多，不用吝啬气力全力攻击，干掉后 BOSS 两翅出现。两翅的攻击方式主要有近身格斗攻击，速度快而且连续性强。在远处还会发出很多细针与光束炮，主要靠上下紧急回避。当 BOSS 的 HP 下降到一定程度后就会分离，不过感觉分离后的 BOSS 更水了，反而比较好对付……干掉两翅后大片バジュラ虫子出现，此时要求坚守住一段时间。用浮游炮等武器可以轻松解决所有敌人，出来一个杀一个，毫无难度，而且气力槽完全够用。

骑士たちの选择

本关的战斗时间比较长，任务就是保护我方的战舰。敌人的种类非常多，而且空中地上都有。初期的战斗只推荐有复数锁定效果的导弹，当敌人的战舰出现后跟着红色的箭头进行，将敌人的所有战舰击沉。击沉后敌人又会增加，而且数量实在是非常多，敌人虽然比较多，但的确对我方没有什么威胁，消灭一定数量后BOSS登场。BOSSトリスタン（ジノ）的攻击力很高，而且体型小比较难对付，好在之前的杂兵战中有充足的气力，所以直接用Limited Break攻击，如果有浮游炮支援的话简直可以说就是秒杀BOSS。另外的一个BOSSモルドレッド（アーニャ）更无威胁，其长距离的光束炮威力虽大，但很容易就能躲开。干掉两个BOSS后继续杂兵战直到我方战舰脱离，本关总共会耗时15分钟左右。



エア— トラップ

本关一开始天空中就有很多机雷，玩家可以诱爆这些机雷，机雷爆炸后还可以将周围的杂鱼一同炸死。在7分钟以内击破70架敌机既可以过关，本关的敌人大多都是会复数导弹锁定的敌人，所以在战前可以考虑派一个会干扰技能的僚机帮忙，干掉所有杂鱼后BOSS登场。BOSSオータム・ワン会反射我方的光束武器，在战斗中看见有许多透明镜子的时候就要小心了。另外她还会非常强力的光束炮攻击，而且会分为球状，覆盖面积比较大。在HARD难度下她还会使用非常强力的近身格斗攻击，连续性强，威力极高，一定要注意回避。

天翅の诱惑（分支路线A）

这条路线是不包括高达系的机体，所以我方的实力大减，而且关卡的难度要比另一条路线高不少。关卡开始后几乎就是全屏的导弹朝着玩家飞来，在战斗中地方还会使用大范围的地图兵器，只要看见提示后立刻按照提示上升或下降高度即可退到安全区域。杂兵战的主要方针就是快速击破敌人，可以让僚机多多发动合体攻击。干掉杂兵后BOSS出现，一出来就是两个，而且又有一群杂兵出来凑热闹。优先解决イシュキック・コマンダー（ロベルト）或イシュキック・コマンダー（ヘンリー）其中的一个，剩下的一个就不足为惧了，攻击的要点还是要多使用Limited Break。HARD难度下本关比较难，能看见各种导弹在屏幕中交错，很锻炼反应的一关……

秋夜の果て（分支路线A）

本关依然难度不小，初期的敌人防御力比较高，在战斗中远处的升降梯还会不时地放冷箭，当提示玩家时千万别用紧急回避去躲炮弹，直接冲刺即可安全躲过。消灭掉所有杂兵后BOSS登场。两架SV–51γ的导弹已经比较难对付了，后方还会出现大量的SV–51，推荐直接合体攻击消灭。BOSS的攻击主要是以导弹为主，只要近身帖着它即可安全通过，而且导弹是可以防御的。干掉BOSS后幕后黑手出现，エアースタンドコア（オータム・ワン）的打法也比较单一，因为我放没有强力的机体，所以会消耗比较长的时间。BOSS攻击主要就是正前方数条红色光线、格斗攻击以及导弹，在变形的时候还会吐出大量干扰球。先保持一定的高度（位置要比BOSS高一点），然后向后紧急回避掉它的格斗攻击，随后破坏机械臂上的能量水晶就能使它强制变形，随后冲刺躲过能量球绕到BOSS后面，此时它就会露出核心。用导弹或者Burst攻击即可对BOSS造成巨大伤害，注意Burst攻击需要一定的蓄力时间，推荐提前按下。之后反复几次即可把BOSS干掉，虽然HP下降到一定程度后BOSS会使用更为强力的攻击，但只是属于花俏而没有实质性的威胁，所以完全没有压力。

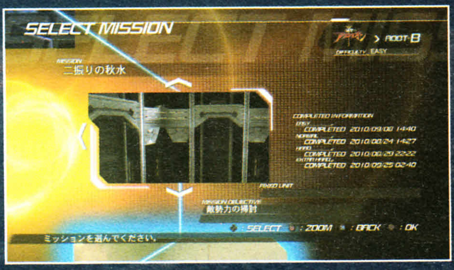


天空への道（分支路线B）

本关由于是高达系机体的路线，所以难度要比另一条路线低上不少。关卡初期我方并没有雷达，所以只能靠金属感应装置来找寻地图中的杂鱼，找到后迅速干掉即可。反复几次就能摧毁敌人的雷达干扰装置，同时BOSS三人组ヤザン、ダンケル与ラムサス出现。注意BOSS出现后一定要全力攻击一个，趁它变形的时候可以用浮游炮直接秒杀，剩下的两个就很好对付了，另外有关Z高达的一个奖杯可以在这里拿到。击破BOSS后还会出现三台デストロイ，行动规律和《机动战士高达 SEED DESTINY》中一样。只要保持一定的距离，用光束步枪慢慢积攒气力，等其变形的时候直接火箭炮即可轻松解决。

二振りの秋水（分支路线B）

关卡开始后是在升降梯中，人会慢慢增多，而且升降梯里还有一些固定炮台会攻击玩家，但非常容易好能躲开。干掉全部的杂鱼后会出现BOSS三人组，在HARD难度下必须干掉全部的三个BOSS才算过关。トトゥガ（バーンズ）体型比较大，而且行动缓慢，可以优先击破，剩下的两人浮游炮直接秒杀，令一种方法就是全部使用合体攻击秒杀，在战斗的时候最好留着6格左右的气力。接下来的BOSS战依然是对付エアースタンドコア（オータム・ワン），对付它的方法同关卡"秋夜の果て"，不过由于高达的武器比较强大，一般Hi–ν高达两发火箭炮就能干掉BOSS，所以用的时间比较少。



それぞれの真意

本关又能使用全部的机体了，关卡初期面对的就只有一个BOSS神虎，不过旁边的杂鱼会慢慢靠近，还会放一些麻痹光线，甚是讨厌。开战后由于直接面对BOSS，我方还没有气力，所以推荐带一个会提升自机气力技能的僚机，之后对付BOSS就可以尽情施虐了，惟一要注意BOSS神虎的格斗攻击出招极快，近身比较吃亏。第二个BOSSパーシヴァル（ルキアーノ）登场后直接用浮游炮将其秒杀，连说话的分都没……之后大量バジュラ虫子出现，合体技直接伺候。

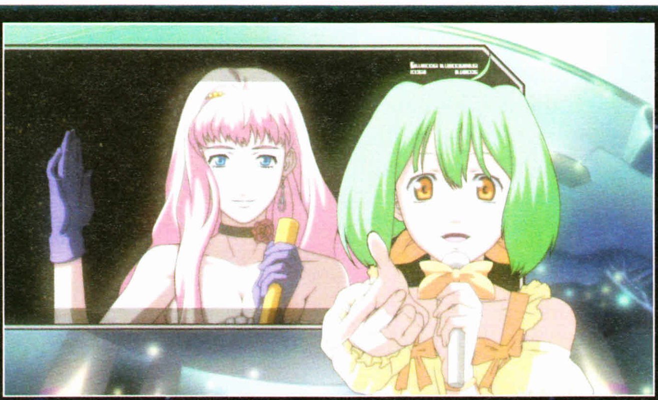
鸟の人

本关算是比较难的一个关卡，流程比较长。关卡初期的敌人行动快速，而且攻击力也比较高，但我方的主要目的是破坏敌人的战舰，所以后面的杂兵适当消灭赚点气力即可。在HARD难度下本关开始后掉血非常快，适当防御为妙，全部干掉后依然是老对手SV–51γ（イワノフ）和SV–51γ（ノーラ），对付的方法依然是老样子。鸟之人是压箱底的BOSS，由于前面的消耗战，此时玩家的HP差不多应该在5000左右，如果选择高难度的话，差不多都快见红了。对付鸟之人依然是与《超时空要塞 ZERO》中的第一关类似，如果情况不妙可以带一架会回复HP的僚机以确保万无一失。

ラスト・フロンティア

本关开始后大量的VF–27，不过它们只会远距离攻击，很少会使用导弹锁定，对付起来非常轻松。消灭数架后敌人的BOSSVF–27（ブレラ）登场，VF–27飞行的时候很难命中，最好的攻击时刻还是等它变成人形时，看准机会马上使用Limited Break攻击就能重创BOSS，反复一次轻松收工。剧情过后又是大量バジュラ出现，坚持一段时间后我方的援军赶到，在雪莉露的歌声下，虫子们的行动变得迟缓起来，而且防御力大大下降，两枪即可干掉一个。





二人の歌姫

本关纯粹是走马观花，选择一部自己中意的机体出战即可，全部的剧情无法跳过。

假初めの树

本关就是和三个 BOSS 的一场乱战，最后登场的头翅格斗攻击威力极高，而且移动速度很快，稍有不慎就会被它偷袭。要速战速决的话还是推荐直接合体技伺候，或者驾驶王者盖纳，赚取气槽后狂扔手榴弹即可，非常轻松就能通过，还是取得一个无伤奖杯。

オペレ-ション ACE

最终关流程比较长，好在记录点也比较多，前三个 BOSS 都是在流程中遇见过的，打法没有任何改变。最难的要数接下来的 ACE コア，ACE コア的攻击方式非常多样，主要分为头部、右手、左右、胸部和背后，其弱点就在胸部的圆球，不过圆球会慢慢移动，而且上面会覆盖一些保护层。必须靠近一点才能打到，射击有效距离比较短的机体就完全悲剧了。ACE コア头部会放出冰块，一般战斗开始后就会出这一招，看见后全力冲刺甩掉，中招的话会被麻痹一段时间。另外还会放出许多光弹，只要上下紧急回避即可，还有一种空间歪曲攻击，效果类似于麻痹光线，同样要冲刺才能完全回避掉；右手会巨大的光束剑攻击，这个很容易就能回避。还有一种会直接抓住玩家，玩家在攻击 BOSS 核心的时候要时刻注意它右手的动作，看到蓄力时马上上下紧急回避；左手的武器攻击力都出奇的高，扩散光束炮与追踪导弹靠连续的紧急回避就可以躲掉，失误一次的话代价是相当大的；背后的攻击方式主要是各种追踪导弹；胸部弱点部位会释放强力的扩散光束，黑色的线状覆盖面积大，而且会变化位置，看准了才能躲掉。弱点部位还会放追踪导弹，速度很快。最讨厌的还有各种结晶体，一旦碰到就会使机体进入慢动作状态，需要相当长的一段时间回复。



格斗系机体在最终战中完全没有用武之地，熟悉了 BOSS 的招式后慢慢磨死就好，但 HP 仍要保持在 3000 左右，接下来还有两场 BOSS 战，个人比较推荐带有自动追踪功能武器的机体，例如 ν 高达、Hi－ν 高达与自由强袭。3 周目后会追加一场 BOSS 战，这台机体是《装甲核心》中登场的著名机体ナインボール・セラフ，攻击方式非常多样，而且周围会有很多量产机前来助阵。导弹攻击数量多不说，速度也快的要死，而且其格斗用光束剑威力极大，HP 降低到一定程度后还会开启隐形技能。在高难度下就算是射击系的机体也要苦战一段时间，装备自动跟踪武器的机体就要轻松许多，浮游炮放出去以后等着 BOSS 的 HP 掉完即可。

真正的最终战在主题曲《Re：birth》中展开，BOSS 攻击方式依然多样，打到这里相信玩家的 HP 差不多都快见底了，把僚机的 HP 都花在合体攻击上吧。BOSS 有一招"A"型光束武器能秒杀万物，我确定此时中招的话就是直接被秒杀了，看到蓄力的时候注意拉开距离紧急回避。在热血的歌声中，胜利就在前方……

エキストラミッション

エキストラミッション 1

只能使用百式，任务的目标是全灭敌人，并且不能被移动炮台打中。由于百式没有改造过，紧急回避只有 2 次，所以一定要看准了回避。另外对付敌人可以慢慢用光束步枪打消耗战，见机近身格斗多赚点气力。最后一波敌人会出现 3 个，它们会不断冲过来近身攻击，千万别被打成硬直，炮塔碰你一下就前功尽弃了。

エキストラミッション 2

要求是无伤过关，不过被打到了也没事，评价虽然不会很高，但也算是完成了这个关卡。

エキストラミッション 3

本关没有什么好说的，开着古铁巨人在规定的时间内把所有房子撞倒即可，一直按着冲刺在地图中狂奔吧。

エキストラミッション 4

驾驶マクロス・クォーター的一关，没有任何难度，规定时间一过就算过关。

エキストラミッション 5

本关只要回收地图上的 5 个能量球即可，靠近后上方的感应装置会提醒玩家，此时就能锁定目标了。本关没有时间限制，后期的敌人会大票出现，直接无视吧。

エキストラミッション 6

这个关卡主要考验玩家的操作，就算没有在规定的时间内通过也算完成了本关。

エキストラミッション 7

规定时间内消灭越多的战舰评价就越高，非常简单。

エキストラミッション 8

使用狙击武器把敌人全灭，前 2 个关卡比较简单，最后一关由于在高台上，而且敌人是会移动的，所以必须算好提前量。

エキストラミッション 9

比较费时的一关，大约需要消耗 30 分钟才可以通过，有一个击破 1000 架敌机的奖杯就在这里获得。

エキストラミッション 10

同样比较耗时的一关，选择 Hi－ν 高达即可轻松通过，杂兵战保存气力，BOSS 战时放浮游炮辅助，此关同样要消耗大约 25 分钟。



隐藏机体一览

本作的隐藏机体获得条件非常简单，不像前作需要各种 S 级评价的积累。

获得方法

XAN－斩－	8 周目开始后
クロスボーン・ガンダム X1	10 周目开始后
クロスボーン・ガンダム X1 フルクロス	12 周目开始后
Z ガンダム 3 号机	6 周目开始后或使用特典下载
ν ガンダム	2 周目开始后
Hi－ν ガンダム	10 周目开始后
红莲贰式	5 周目开始后
ランスロット	9 周目开始后
ランスロット・エアキャバルリー	9 周目开始后
M9 ガーンズバック（宗介机）	3 周目开始后
ボン太くん	7 周目开始后
VF－0S	11 周目开始后
ケーニッヒモンスター	4 周目关卡“响く歌と兽の声”过关后获得
アーマード・クラン	11 周目开始后

部分强力机体使用心得

古铁巨人

不改造的古铁其实就是一台废铁，紧急回避慢，装甲也不是很厚，关键的气槽蓄起来太费力，一开始的 5 连装机枪真不是人能用好的。改造后的古铁巨人马上发挥出了近战的实力，机体实用度大增。7 段紧急回避几乎能躲过所有的攻击了，关键的气槽蓄起来也非常快速，面对普通杂鱼一下左摇杆↑＋△即可蓄满 3 格气，之后的指向性地雷就可以发挥出巨大的威力了。扩散型的指向性地雷最适合对付敌人的舰船，靠近后放一下几乎一艘船就沉了。在 EXTRA HARD 的难度下，古铁巨人的装甲也是非常耐打的，相比 ν 高达真的是要耐打许多。此机体惟一的悲剧就是无法防御，面对大量导弹飞过来的时候只能靠冲刺甩掉，总体给人的感觉就是在左摇杆↑＋△后，什么大招都能跟得上。虽说平时没事开开古铁很爽，但真正遇见 EX-HARD 难度的话，古铁仍然是块会移动的靶子……



Z 高达三号机

这台机体是第 6 周时的隐藏机体，如有买游戏有带特典的话，就能在 6 周目前用到它了。此台机体相比 Z 高达最大的优势就是连发的光束枪（不过仍需手动），不仅射速高了一大截，而且威力也是令人咋舌。对于高级一点的杂鱼也是两、三枪就能搞定的，所以根本不用担心气力槽的问题。二档武器中的蓄力米加粒子炮更是宛如“大杀器”般的存在，用“变态”两个字形容一点都不过分。蓄力达到满级后不仅时间长，而且可以自由控制方向，在看见大批杂鱼同时出现时，一发打完后所积攒的气槽几乎能够完全回复消耗掉的 5 格气槽，不过惟一的缺点就是开枪时机体处于无法移动的状态，这个武器简直就是 BOSS 的噩梦。另外 Z 高达三号机的 HP 也非常优秀，改造完毕后足足有 15400，绝对是中期的一个强力机体。

Hi－ν 高达

Hi－ν 高达可以说是一部万能机体，相比 ν 高达真的是要好用太多太多。连发的光束枪威力与 Z 高达的三号机在同一等级，所以根本不用担心气力的问题。正因为解决了气力问题，所以 Hi－ν 高达的浮游炮更是一种秒杀 BOSS 与杂兵的利器，威力大不说，还能切换成 I 立场。不过需要注意 I 立场一旦接触到地面会自动解除，受到敌人光束武器攻击时也会自动解除，持续时间是 30 秒。Hi－ν 高达的格斗攻击招式非常丰富，这里推荐开着 I 立场与敌人近战，左摇杆↑↓△＋↑△的突刺攻击非常实用，气槽增加也非常快速。无论是当僚机还是自己驾驶，Hi－ν 高达绝对得起“最强”二字。另外 Hi－ν 高达绝对是最高难度下获得 SSS 评价的首选，没有之一。



强袭自由高达

拥有极高人气的强袭自由高达性能非常强大，普通光束枪威力不俗并且射速也不低，对付杂兵的时候十分好用，配合十分强力的↑△格斗在杂兵战中可谓游刃有余。面对单体 BOSS 或者战舰时，强袭自由的胸部光束炮和龙骑兵都是很强力的单体攻击兵器。作为 SEED 系机体专用的 SEED 技能效果也不错，不但会增加同时锁定多人的新技能，而且自己的防御力也会大大的提高。其实这里不得不说的是，虽然强袭自由由玩家控制的时候实力不错，但是本机最大的优势是其合体技，而这合体技只有在强袭自由当僚机的时候才能发动。合体技的效果是在友机身上护卫一圈龙骑兵并且连续攻击，不仅攻击力超群持续时间也极长，可谓是最强的辅助武器了，如果自己驾驶一个强力的格斗机时，配合上强袭自由的辅助那简直是如虎添翼啊。

塞巴斯塔

自身能力极高的机体，凭借超高的格斗性能和机动性可以让此机在杂兵战中拥有绝对的优势，不过初始状态下武器过少，需要尽快升级安藤正树以增加新的招式。塞巴斯塔的各个必杀技都十分强力，而且是少有的有华丽演出画面并且不会被敌人伤害和打断的技能。格斗机的气力槽本来涨得就快，塞巴斯塔又有一招群秒杂兵的サイフラッシュ，所以对气槽完全不用担心，尽情释放コスモノヴァ这种强力技能吧。说了本机的优点就不得不说本机的缺点，塞巴斯塔的缺点可以说非常致命，那就是没有射击武器，惟一算得上射击武器的ハイファミリア不但威力巨小而且在使用特技后还不能使用，本作格斗对大型 BOSS 基本不好使，所以一个射击绝对弱的机体在面对高难度下的 BOSS 的时候真的很被动，如果要用塞巴斯塔，那么僚机请一定要带上强袭自由。

VF－25

VF－25 最大的特点就是其复数导弹锁定攻击，消耗气力少，而且有效范围比较大。无论对付 BOSS 或杂兵时都很有效。另外 VF－25 在宇宙战中还可以装备提升机体性能的超级背包与装甲背包。前者不仅提高了机体的防御力，冲刺时的速度也大大提高；而后者的装甲背包大大提高了能够锁定导弹的数量，而且还有极为变态的反应弹。如果配合僚机的合体技，加上宇宙战中的反应弹绝对是一种迅速清屏的地图武器。VF－25 最大的劣势就是在大气层内部作战时无法装备背包，而且初期的一把机关枪实在是难以抵挡众多敌人。另外高难度下 VF－25 的装甲实在显得过于单薄，想要真正发挥 VF－25 的性能，务必在宇宙战中让其装备装甲背包出战。



阿巴雷斯特

这部机体在陆地战中非常突出，不仅体形小而且移动速度非常快，霰弹枪射程长而且覆盖面积广，近身时威力巨大。阿巴雷斯特的格斗攻击出招也非常迅速，而且连续性很强，一招左摇杆↑↓△可以迅速积攒气力。发动“λ-DRIVER”后可以大大提升自机的防御力，而且各种强力武器都可以使用，最具威力的武器一般能够瞬间打残N难度下的BOSS。要说阿巴雷斯特最大的缺点莫过于无法飞行，对付空中的敌人非常吃力，所以只推荐纯陆地战或封闭的室内战时使用。

アーマード・クラン

11周目时的隐藏机体，其实就是格兰变大化，然后身上背了个超级背包……不过性能的确不俗。机关枪比起VF-25的基本武器威力提高了一个档次，复数锁定的导弹也是一应俱全。该机体主要是弥补高达系不在时的空缺，武器装备要比大气层中的VF-25好很多。缺点当然就是装甲比较薄，而且紧急回避的次数不够多。

EX-HARD难度共通关卡S评价心得

虽说这个和奖杯没有任何关系，但作为系列的真饭，EX-HARD难度下想要取得S评价还是要费一点力气的。不过相比《ACE3》或《ACE2》来说难度要低了很多。另外其他11条路线中的初期关卡相对比较简单，获得SSS评价不用吹灰之力，在这里只谈一下重点的共通关卡部分心得。

青の祭典

出击机体：Hi-ν 高达　**僚机：**古铁巨人+Z高达

初期的两艘战舰迅速击破，之后来到地图中间的设施前不管三七二十一直接放合体技，周围杂兵瞬间全灭，气槽5格到手。之后马上放浮游炮，控制Hi-ν高达破坏此处的两个设施，之后移动到左侧的两个设施旁边，老规矩继续放合体技，周围的杂鱼瞬间全灭，破坏掉2个设施后继续往右走，再反复一次即可让BOSS登场，要注意打BOSS前要存满气力。BOSS登场后先破坏两个手臂，露出核心后两发火箭炮即可打掉2/3的HP，随后反复一次轻松搞定，BOSS发扩散光束炮的时候躲在台阶下面即可。过关后TIME、DESTORY、DAMAGE三项指数均为S评价，但GLAMOR只有B，不过总体还是S评价，本关要拿SSS评价非常困难，TIME与GLAMOR会发生冲突，而且Hi-ν高达没有什么复数锁定功能的武器，各种武器的消耗的气力也比较大。

响く歌と兽の声

出击机体：Hi-ν 高达　**僚机：**古铁巨人+Z高达

一开始的杂兵战毫无难度，可以用合体技适当积攒气力，之后放浮游炮支援。之后的战斗由于有兰花的帮助，浮游炮6个出去后可以秒杀大半敌人，而且不用担心气槽的问题。BOSS出现后可以先放一边，击落大约20架敌机后就可以全力对付BOSS了，BOSS照样用浮游炮秒杀，完全没有任何反抗的能力。最后登场的BOSSブリュンヒルデ更是废物一个，一招都没放就会被浮游炮秒杀，总体时间保持在6分钟左右即可获得SSS的评价。



ジオ・プラント突入

出击机体：Hi-ν 高达　**僚机：**古铁巨人+Z高达

第一个门刚进入后直接放合体技，干掉后3格气力到手，敌人瞬间全灭。第二个门也是同样如此，2个合体技后敌人全灭。第三个门依然如此，此时气槽差不多已经满了。最后一个门碰见BOSS，直接Limited Break攻击就能打到其半血左右，随后放合体技加气力，之后再放一次Limited Break攻击，此时BOSS还会留那么一点血，最后随便补上几枪就能后过关。在BOSS战时不要放浮游炮，会误伤旁边的ドミネーター，过关后4项指数全部S，SSS评价轻松入手。

夏の夜の梦

出击机体：Hi-ν 高达　**僚机：**古铁巨人+Z高达

初期的两架SV-51γ直接合体技招呼，气槽满后先别放浮游炮，周围会出现一定数量的杂鱼，击落部分以保证DESTORY获得S评价，接下来马上放浮游炮秒杀两架SV-51γ。BOSS出现后破坏4个履带，在打穿弱点前的装甲时会慢慢增加气力，BOSS一旦更换装备时马上使用火箭炮，两发过去直接让BOSS的HP降到一半以下，之后反复一轮轻松搞定。过关后的评价依然是S，SSS评价需要多使用气力攻击以保证GLAMOR的评价在S。



星を渡る者

出击机体：Hi-ν 高达　**僚机：**古铁巨人+Z高达

初期的敌人用光束武器很难打中，它会不停闪避。推荐等杂兵出现后直接合体技伺候赞满5格气力，地上的两个敌人完全无视。之后放浮游炮消灭敌人，同时自己尽可能用格斗招式干掉杂鱼。全灭后BOSS出现，依然用浮游炮直接秒杀，说话的分都没有。之后バジュラ虫子大规模出现，依然浮游炮对付，バジュラ出一个死一个，非常简单。气槽在此时已经完全不用担心了，过关后漂亮的4个S评价入手SSS总评价。

骑士达の选择

出击机体：Hi-ν 高达　**僚机：**古铁巨人+Z高达

本关流程较长，关卡一开始后直接合体技增加气槽，随后放浮游炮牵制敌人，自己去摧毁战舰。战斗中一定要保持浮游炮一直在外面的状态，气槽不够立刻用合体技增加。BOSS两人组出现后依然用浮游炮秒杀，继续一段杂兵战后结束。总体评价S入手，GLAMOR的评价依然为B，本关想要获得SSS评价最好使用VF-25，用复数锁定导弹击破敌人会大大提高GLAMOR的评价。

エア・・トラップ

出击机体：Hi－ν 高达　　**僚机：**古铁巨人＋ν 高达

关卡开始后马上发动合体技增加气力，屏幕前方敌人与机雷瞬间爆炸。然后直接浮游炮支援，敌人来一个死一个，只要注意少被机雷波及即可。BOSS 出现后马上浮游炮＋浮游炮干掉，SSS 评价轻松入手。



天空への道（分支路线）

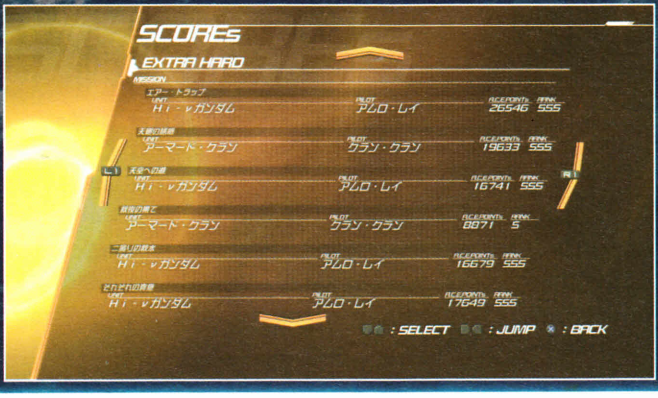
出击机体：Hi－ν 高达　　**僚机：**古铁巨人＋ν 高达

一开始找到敌人后立刻用古铁的合体技加气槽，运气好直接秒杀全体敌人并且气力 5 格以上，之后继续寻找第二批敌人，找到后直接浮游炮伺候，连续干掉几批敌人并且破坏干扰装置后 BOSS 出现。由于它们都是飞行的状态，所以浮游炮很难打中，等变形的一瞬间放浮游炮攻击可以直接秒杀，气力不够的话用古铁的合体技加。最后的三台高达受到一定攻击后会变形，此时才能给予实际伤害。用 Hi－ν 高达的单发火箭筒即可轻松解决，再加上僚机 ν 高达的浮游炮支援简直所向披靡。过关后 4 个 S 评价取得 SSS 总评价，两台僚机的 HP 保持在 4000 左右，自机损伤 3000 左右。

二振りの秋水（分支路线）

出击机体：Hi－ν 高达　　**僚机：**古铁巨人＋Z 高达

一开始的杂兵战无难度，慢慢积攒 5 格气力，之后的杂兵防御力有点高，直接浮游炮伺候，注意僚机最多放一次合体技，HP 要留着对付后面的BOSS三人组。之前的杂兵比较多，浮游炮的 5 格气槽正好可以一次打完回复。BOSS 三人组登场后放一次浮游炮，之后僚机的所有 HP 都用合体技放掉，7 次左右的攻击配合浮游炮能直接秒掉其中 2 个，剩下一个有浮游炮助阵，所以也非常简单。3 个 BOSS 干掉后自机正好还有 6 格左右的气力。最后的 BOSS 登场后先别急于进攻，打掉机械臂上的能量水晶后使其变形，之后绕被打弱点，一个火箭筒即可打掉其 2/3 的 HP。此时玩家的 HP 有 10000 左右，几乎不会掉很多血，之后反复一次即可。平时 BOSS 放导弹的时候只要用盾牌老老实实防御即可，过关后 GLAMOR 的评价是 C，其他的评价全是 S，SSS 评价轻松入手。



天翅の诱惑（分支路线）

出击机体：アーマード・クラン　　**僚机：**红莲＋RVF－25

这条路线没有高达系机体参加，所以我方的实力大减。我选择的是アーマード・クラン，僚机必须带上一个会干扰技能的僚机。关卡开始后就是 6 台敌机，马上放干扰技能让敌人的导弹失效，如果不放后期敌人一多就是满屏的导弹朝你飞来。放完后必须马上再放一个合体攻击积攒气力，随后用导弹大范围消灭掉敌人。此时女主角会提醒玩家各种地图炮武器，听从命令上升／下降到安全区域即可。之后 BOSS 二人组出现，打法还是靠 Limited Break 攻击，没力气了赶紧让僚机放合体技积攒，如此反复干掉两个 BOSS。剩下还有一个头翅，对付它比较简单。一个 Limited Break 攻击＋几颗导弹即可轻松送回老家。过关后除了 GLAMOR 外其他均是 S 评价，总体 SSS 评价入手。

秋夜の果て（分支路线）

出击机体：アーマード・クラン　　**僚机：**红莲＋RVF－25

本关一上来的打法和上一关一样，先加干扰技能，随后合体技加气力槽，之后全灭杂兵即可。注意远处会不断受到敌人的攻击，锁定会自动切换视角，只要用冲刺即可安全躲避。BOSS 二人组出现后照样合体技＋Limited Break 攻击干掉一个。另一个要积攒一定的气槽后再把它击落。エアースタンドコア出现后老规矩对付，然后导弹锁定攻击反复 3 次搞定，过关后 GLAMOR 为 B 评价，其他均为 S 评价，SSS 评价入手。

それぞれの真意

出击机体：Hi－ν 高达　　**僚机：**古铁巨人＋Z 高达

一开始用僚机合体技加气力，之后直接浮游炮干掉周围的杂鱼与 BOSS，两次合体技过后，初期的 BOSS 神虎直接就会被秒杀，第二个 BOSS 同样打法，5 个合体技一放几乎就可以打掉 BOSS 半血，之后浮游炮放几下即可干掉。虫子群出现后继续浮游炮，遇见虫子一多还可以直接放合体技，气力槽完全不用担心，SSS 评价轻松入手。

鸟の人

出击机体：Hi－ν 高达　　**僚机：**古铁巨人＋海盗 X1 高达

初期杂兵战先用合体技加气力槽，之后迅速放出浮游炮。这里注意必须接近敌人战舰时才放浮游炮，这样等杂兵从战舰刚出来的时候就会被浮游炮秒杀，自己的气力也正好回复。用如此方法反复干掉所有战舰，如果中途气力回复被打断的话补一下合体攻击就行。两个 BOSS 出现后不要吝啬僚机的 HP，所有的合体技全都招呼上去，BOSS 变形后直接浮游炮秒杀。最后的鸟之人出现后先向上冲刺躲开光束炮，随后让僚机海盗 X1 高达放支援技能，此时气力回复。之后就可以用 Hi－ν 高达的火箭筒全力攻击鸟之人的头部。由于是 EX-HARD 难度，鸟之人切换行动模式的速度相当快，注意保持一定的距离随后立刻按住冲刺脱离，一旦 HP 损伤过多是得不到 S 评价的。另外本关的 SSS 评价几乎是在不可能的范围里……不知道设计关卡的人是怎么想的。



ラスト・フロンティア

出击机体：Hi-ν 高达　僚机：古铁巨人 +Z 高达

一开始的战斗非常简单，Hi-ν 高达宇宙战中非常无敌，先发动僚机的合体技攻击，注意合体技攻击不会秒杀敌人的 VF-27，会留一丝血，玩家迅速补上几枪即可干掉。气力槽满后直接浮游炮支援，之后就不用担心气力的问题了。VF-27(ブレラ)出现后直接浮游炮秒杀，之后爱怎么打就怎么打了，完全没有难度，TIME、DESTORY、DAMAGE、GLAMOR 四个评价全 S，SSS 评价轻松拿到。





仮初めの树

出击机体：Hi-ν 高达　僚机：古铁巨人 +Z 高达

一路合体技放过去，气力槽满了之后直接浮游炮。虽然最后一项损伤会得到 C 评价，减去僚机的 2W 多损伤，损伤控制在 0 后会得到 52000 点 ACE 点数，所以综合下来还是 SSS 评价。

二人の歌姫

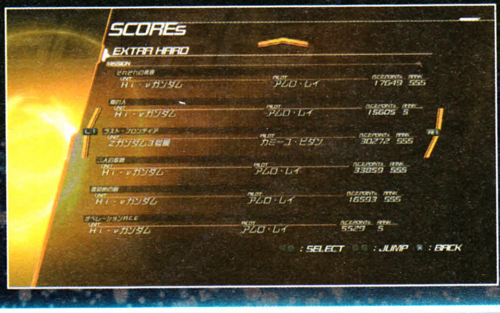
出击机体：Hi-ν 高达

没什么好说的，只要多击落敌机并保持 HP 高于 9000 左右即可。后面的 GHOST-V9 速度比较快，而且攻击力比较高，在回避的同时要及时击破敌人。

オペレ-ション ACE

出击机体：Hi-ν 高达　僚机：古铁巨人 +RVF-25

第一场 BOSS 战已经熟悉了套路，所以基本上就是按照原来的方法打，第二场 BOSS 战后一定要把气力攒到 6 格，BOSS 只要在地上慢慢磨死即可。第三场 BOSS 战由于场景比较小，所以要注意回避，2 次攻击弱点部位即可迅速解决。接下来就是难点所在，ACE 核心的攻击方式多样，这里推荐线放 RVF-25 的干扰技能来减轻弹幕对玩家的压力，之后全力攻击即可。Hi-ν 高达的光束步枪距离比较长，所以不用靠得很近。算上前面的 BOSS 三连战，此战干掉后要把 HP 保持在 3000 左右。接下来的机体看似强力，一出来后直接浮游炮 + 合体技迅速干掉即可。最终 BOSS 也是如此对付，出来后即可秒杀，主题曲的前奏还没完就能过关。主要 HP 是损伤在 ACE 核心的那一关，S 评价入手。另外本关确信不可能获得 SSS 评价……



全奖杯列表及获得方法

从奖杯列表看，本作当然也不可能是个奖杯神作了，好在游戏中的良性 BUG 让白金的难度下降不少。总的来说白金需要 60 个小时左右，有一些奖杯非常繁琐，相信“ラストチェイス”这个奖杯花了玩家们不少时间吧(笑)。

奖杯列表

编号	奖杯	名称	备注
0	白金奖杯	ACE PILOT IS YOU	获得除此之外的全部奖杯后
1	铜杯	THANKS INSTALL	把数据安装到 PS3 的硬盘中
2	铜杯	キングの称号	《OVER MAN (返乡战士)》路线通关，难度随意
3	铜杯	种を持つ者	《机动战士高达 SEED DESTINY》路线通关，难度随意
4	铜杯	人と继ぐ者の间に	《机动战士海盗高达》路线通关，难度随意
5	铜杯	刻の泪	《机动战士 Z 高达》路线通关，难度随意
6	铜杯	チェックメイト	《反逆的鲁鲁修 R2》路线通关，难度随意
7	铜杯	创圣合体	《创圣的大天使》路线通关，难度随意
8	铜杯	特异点	《超时空世纪奥卡斯》路线通关，难度随意
9	铜杯	気になるあいつは军曹	《全金属狂潮》路线通关，难度随意
10	铜杯	摇れない大地	《超时空要塞 ZERO》路线通关，难度随意
11	铜杯	本物の空	《超时空要塞 F》路线通关，难度随意
12	铜杯	必中！闪き！热血！	《超级机器人大战原创世纪》路线通关，难度随意
13	金杯	ルートコンプリート	全部 11 条路线通关后获得，难度随意
14	金杯	エキストラコンプリート	把全部的エキストラミッション (特别任务) 打通，难度随意
15	铜杯	ルーキー	选择 EASY 难度打通任意一条路线
16	铜杯	パイロット	选择 NORMAL 难度打通任意一条路线
17	银杯	リーダー	选择 HARD 难度打通任意一条路线
18	金杯	ベテラン	选择 EXTRA HARD 难度打通任意一条路线
19	银杯	ユニットコンプリート	全机体收集完成
20	银杯	パーフェクトウィン	无伤通过一关，难度随意
21	银杯	スタンドアロン	不带僚机出战 10 场，难度随意
22	铜杯	クラッシャー	破坏 2000 个地图建筑(大楼)
23	铜杯	デストロイヤー	1 个任务中击落敌机 1000 架
24	金杯	ラストチェイス	所有能够出战的机体通过“二人の歌姫”这个任务
25	铜杯	スキート	使用左摇杆↑ + ○抓住敌机，然后扔出去击落敌人 50 架机体
26	铜杯	ガードマスター	用护盾防御 1000 枚导弹攻击
27	铜杯	インターセプター	使用 500 次机体的自动攻击
28	铜杯	ラウンドアップ	战舰爆炸时累计炸死 300 架机体
29	铜杯	アタッカー	使用“バースト (BURST 攻击)”击落 100 架敌机
30	铜杯	リミットブレイカー	使用“リミットブレイク (LIMIT BREAK)”击落 100 架敌机
31	铜杯	キャッチ&リリース	使用左摇杆↑ + ○抓住 50 架敌机
32	铜杯	サムライ	使用△△△累计干掉 1000 架敌机
33	铜杯	トップガン	使用“ファイタータイプ (战机)”形态累计击落 1000 架敌机
34	铜杯	スナイパー	使用带瞄准镜的狙击武器干掉 300 架敌机
35	铜杯	オーバーフリーズ	使用キングゲイナー的“オーバーフリーズ”同时冻住 10 架敌机
36	铜杯	フルバースト	用强袭自由高达的“ハイマット・フルバースト”同时击破 5 架敌机
37	铜杯	ムラマサブラスター	用海盗高 X3(トビア搭乘)的攻击“ロング・ムラマサブラスター”同时击破 5 架敌机
38	铜杯	Zの鼓动	用 Z 高达(カミーユ驾驶)在任务“天空への道”开场 10 分钟后击破ヤザン、ラムサス和ダンケル
39	铜杯	はじけろブリタニア！	用红莲可翔式的武器“辐射波动机构”在“红の奇袭作战”任务中击破ランスロット・コンクエスター、トリスタン与モルドレッド
40	铜杯	エレメントパワー	用ソーラーアクエリオン、アクエリオンマーズ、アクエリオンルナ中的任意一机击破グラーヴェ・ケルビム
41	铜杯	タンクマニア	オーガス的坦克形态击落 100 架敌机
42	铜杯	ワン・ナイト	任务ワン・ナイト・スタンド中击破最后的 BOSS，并且不能破坏 10 个以上的集装箱
43	铜杯	争いのカドゥン	VF-0A 的机器人形态击落 500 架敌机
44	铜杯	战いの血・役者の血	用 VF-25F 的“突进”攻击(需要升级后才会出现)在ファステスト・デリバリー任务中给テムジン致命一击
45	铜杯	孤高の迷子	塞巴斯塔移动距离总计达到 4000 公里。

要点解说

编号 1～14	只要打通全部的 11 条路线，然后顺便完成特别关卡即可获得这 14 个奖杯，非常简单。
编号 15～18	4 个难度分别选择一次通关即可，全改后用一些强力机体即可，EXTRA HARD 也没比 HARD 难多少。
编号 19	打通全部的 11 条路线后，所有隐藏机体自动获得。
编号 20	纯技术活，建议在"响く声と兽の声"这个关卡中获得，选择 EASY 难度，上来的敌人几乎没什么威胁。第一场 BOSS 战又有兰花帮助，BOSS 几颗导弹即可解决，关卡最后的 BOSS 除了正面会放光线外，其他的攻击可以完全无视。另外玩家实在技术太差的话就去"假初めの树"这个关卡，使用キングゲイナー，僚机带上 ν 高达和古铁巨人。开始后用古铁巨人的合体技加气槽，ν 高达浮游炮支援，之后狂扔手榴弹即可……
编号 21	不用刻意去刷，打完 7 条路线左右时就能自动获得。
编号 22	也不用刻意去刷，《超级机器人大战原创世纪》路线中有特别关卡就是专门开古铁撞房子的。
编号 23	推荐在特别任务 9 中完成，敌人的战舰不要击落。
编号 24	按照系列慢慢用完所有能够出战的机体即可，这关无法跳过剧情，相当费时。
编号 25	推荐在《机动战士海盗高达》路线的第一关中完成。
编号 26	使用 VF–25 在最后几关中拼命防御即可，护罩是要消耗气槽的。
编号 27	浮游炮之类的武器都算自动攻击，高达系机体在防御敌人的导弹攻击时会自动开启头部机关炮，这个也算。
编号 28	不用刻意去刷，11 条路线打完后肯定能够获得。
编号 29～30	使用对应的攻击技能即可轻松获得。
编号 31	一直使用左摇杆↑＋○即可。
编号 32	一直使用△△△即可。
编号 33	"能够浮空，下面伸出两条脚"的形态，用导弹慢慢干掉 1000 架敌机即可。
编号 34	在《全金属狂潮》路线中的特别关卡获得。
编号 35	后期几个关卡中敌人会扎堆出现，而且成群地移动，一次冻住 10 个完全不是问题。
编号 36	去敌人扎堆的地方用一下即可轻松获得。
编号 37	在《超级机器人大战原创世纪》路线中的"强行突破"关卡中能够看见 5 台靠得非常近的敌机（会放导弹的那种），它们不会移动，把上面两架推下来与其他三架形成直线，随后锁定最远的那台攻击即可轻松获得。
编号 38	选择 EASY 难度，多熟悉敌人的位置，等ヤザン、ラムサス和ダンケル出现后各种合体技伺候，注意要让 Z 高达完成最后一击。
编号 39	使用对应的武器即可轻松获得。
编号 40	让つぐみ驾驶アクエリオンルナ，使用必杀技轻松秒杀。
编号 41	非常简单的一个奖杯。
编号 42	算是游戏中比较难的一个奖杯了，选择 EASY 难度时剧情几段过后会损失一些 HP。难就难在 BOSS 第二次损失 HP 的时候，此时它会跳起来攻击玩家，看准时机立刻攻击空中的 BOSS，要是打不中就直接重来，大中了立马解决 BOSS，同时解锁奖杯。
编号 43	同样是非常简单的一个奖杯，不过 VF–0A 的机器人形态无法冲刺，所以先飞到空中，然后变化形态，慢慢击落敌机。
编号 44	算准 HP 的剩余量，然后给 BOSS 最后一击即可。
编号 45	选择僚机时一直带着塞巴斯塔，这样反复几周目后即可获得。



相较于《ACE3》的对比

我作为该系列的老玩家，对于本作实在不敢恭维，根本不用掩饰，就算一些新手在玩本作时都会觉得一些设定很"古怪"。这纯粹是我个人对于前作与续作之间的比较，如果没有玩过前三作的玩家就可以无视了。

操作对比

EX–HARD 难度下经常搞得手忙脚乱，这倒不是因为对键位不熟悉，而且追求效率必须大拇指一边按着□键开枪，然后再用大拇指的后半段去按下 × 键做出紧急回避的动作，这样就能保持一边紧急回避一边开枪攻击敌人了。相比《ACE3》连按 2 下就能发动紧急回避来说，本作的操作实在让人受不了。EX–HARD 打完一关只有一个感觉——手指好酸。另一点不得不说的就是游戏中居然没有高度计，很多情况玩家会因为使用冲刺来回避敌人导弹攻击而跑到很高的地方，在高空很容易就会迷失方向，如果碰巧到了界外……此时没有高度计真是让人砸手柄的心都有了。关于这点，大家可以想象一下《皇牌空战》没有高度计将会是个什么样的情景。

BOSS 战对比

本作的 BOSS 战设计得毫无水平可言，拿流程中的三天王来说，这三个 BOSS 只有套路，熟悉后就算是最高难度下都是无伤通过的。除此以外的 BOSS 一律可以用浮游炮轻松秒杀。要知道《ACE3》和《ACE2》里的 BOSS 不仅会打掉浮游炮，还会变态地追着你使用各种连续技，有玩过前两作的玩家可以试试开着 ACE 难度去打与女主角单挑的那一关，我保证比游戏中的任何一关都要爽上十倍。

音乐对比

我相信如果有玩过前几作的玩家没人会觉得本作的音乐很棒，要不是有个自定义 BGM 功能的话，光是音乐这一部分就是不及格。同样是主题曲，《ACE3》的"深红"要比"Re:birth"好听许多，另外《ACE2》的主题曲除了"Glorious"外还有一个"BATTLE MODE ver"。音乐是这个系列的灵魂，撇开自定义功能不说，各种机体的音乐实在是过于偷工减料，《钢铁の孤狼》纯粹就是从《超级机器人大战 OG》里照搬过来的，连重新编排一下的诚意都没。

各种设定对比

第一要点要谈谈所谓"隐藏机体"的获得方法，我不认为这叫隐藏机体……相比前两作需要过关获得 ACE 评价和熟练度积累的设定，这些"隐藏机体"真是太好拿了。另外就能够使用的机体丰富度来说，真是一次大缩水，而且机体改满后没有追加改造；第二点就是废除了传统的"熟练度"设定，战斗千篇一律，不是全灭敌人就是保护战舰。后半部分的关卡还是 11 条路线共通的，在我眼里根本看不见"诚意"二字；第三点毋庸置疑就是那个"气力槽"设定，身为皇牌机师的阿姆罗放个火箭炮居然还要消耗气力，简直笑话……你的标志性台词"ニューガンダムはダテじゃない!!"去哪了？最后我不得不吐槽一下游戏封面上居然还写着对应"PlayStation Network"的字样，NBGI 你就这点出息了！

超次元ゲイム ネプテューヌ NEPTUNE

文 鞋恶地主·RP 编 洛克 美编 木仙

超次元游戏 海王星	Compile Heart	角色扮演
PS3 超次元ゲイム ネプテューヌ		日版
2010年8月19日	1人	6980日元
无对应周边		

说实话，在游戏发售之前笔者便认定这款游戏是一个雷作，其中的原因只有一个——地雷厂出品。事实证明这款作品确实雷到了不少人——因为bug导致无法取得白金奖杯，而熟悉IF这个厂商的玩家心里都很明白他没有修复游戏bug的习惯。笔者在玩过游戏之后觉得这款游戏其实并没有媒体所评价的那样差，虽然各种bug和不平衡的系统使得游戏被列入“垃圾游戏”的行列中，但是这种充满恶搞和欢乐的剧情并不是所有游戏厂商能够做的出来的。游戏剧情中包含了许多日本当今的流行词汇和网络用语，比较考验玩家对游戏剧情中恶搞事件的理解。喜欢这类欢乐游戏的玩家们快快拿起手柄，和笔者一起畅游“海王星”。



通关时间：30小时。 **真结局通关：**40小时。
全奖杯时间：在BUG修复之前不可能。 **完美收集时间：**在BUG修复之前不可能。

游戏系统

基本操作

剧情、探索部分	
方向键	项目的选择
左摇杆	移动、项目的选择
○键	确定、调查
×键	取消、返回
△键	剧情记录、打开迷宫地图
□键	跳过对话、使用地图技能
右摇杆	视角操作
L1/R1键	视角操作
L2键	切换当前领队角色
R2键	将视角转到角色的正前方
Start键	自动剧情、打开菜单

战斗部分	
○键	攻击
×键	攻击
△键	攻击
□键	防御、中断连击
方向键下+□键	逃跑
方向键上	选择中间敌人
方向键左	选择左侧敌人
方向键右	选择右侧敌人
L1/R1键	改变枪弹属性
L2键	跳过魔法、必杀技的动画（注）

注：更新1.01补丁后可以略去战斗中的动作，使战斗节奏加快。

迷宫的攻略

迷宫的攻略达成方法主要有三种：入手指定的物品、讨伐指定的魔物以及到达指定的出口。

魔物的讨伐

魔物的讨伐分为两种，打倒指定的杂鱼或者BOSS。BOSS通常位于迷宫深处，其中有教学迷宫中的BOSS需要使用到コンパ的地图技能将魔法阵中的BOSS呼叫出来。

道具的收集

收集道具分为收集敌人掉落道具和取得隐藏宝箱中的道具两种，其中隐藏宝箱需要用到アイエフ的地图技能来寻找。

到达指定出口

到达指定的地点通常是属于地点移动类型的任务，在迷宫中通常会有障碍物挡住玩家的去路，此时需要用ネプテューヌ的地图技能将障碍物破坏。

迷宫攻略评价

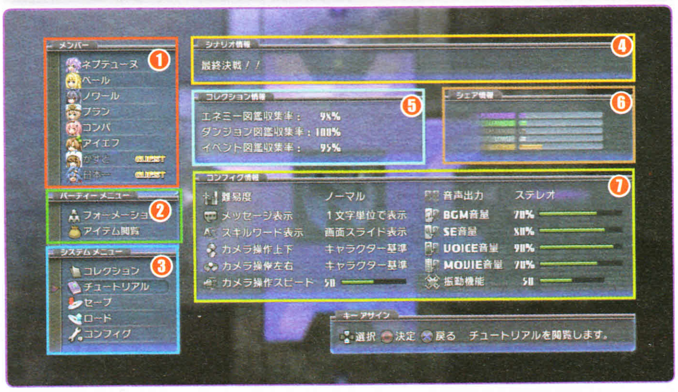
在完成支线任务之后，系统会根据玩家完成任务的时间给出相应的评价。评价分为S、A、B、C、D、E六个等级，等级越高，能取得的任务报酬也越多。此外，玩家的成绩还可以通过网络登录到排行版上。

▼▶最高评价和最低评价取得任务报酬的对比。



注：1、网上最速排名的前几位多是利用即时存档严格控制与BOSS接触前的遇敌数，这大大减少了战斗所消耗的时间，所以很多任务的最短达成时间不到1分钟。
2、由于国内网络登录PSN有一定网络延迟，在迷宫中上传记录时可能超时甚至死机。在此建议各位玩家登出PSN后再进行游戏。如果需要上传记录，则建议在完成任务之前留一个存档，将损失降低到最少。

系统菜单



1. 队伍角色列表，其中标有 GUEST 字样的角色不能参加战斗；	
2. 队伍菜单	フォーメーション：配置战斗中角色的位置；
	アイテム阅览：查看已经得到的物品；
3. 系统菜单	コレクション：查看收集到的敌人、迷宫、事件图鉴；
	チュートリアル：查看游戏的教学；
	セーブ：存档；ロード：读档；コンフィグ：设置；
4. 当前主线任务的进度；	
5. 收集情报；	
6. シェア槽情报；	
7. 当前设置。	

注：关于游戏难度：本作的战斗难度分为三个，ノーマル为游戏的标准难度，イージー难度下给予敌人的伤害和受到的伤害为标准难度的 0.8 倍，与 BOSS 的战斗比较容易进入持久战。ハード下给予敌人的伤害和受到的伤害为标准难度的 1.2 倍，相对可以快速的结束战斗。

角色菜单

在角色列表中选择角色之后便可打开角色状态栏，其中包括以下内容：



1. 角色菜单	装备：变更角色的装备，战斗中不能选择；
	コンボスキル：设置角色的连招；
	アイテムスキル：设置战斗中使用的道具技能发生的概率。
	プロセッサ：女神角色特有的项目，设置变身后所搭载的处理器单元，战斗中不能选择；
2. 角色的等级情报	Level：等级；Next：升级所需经验值；
3. 当前装备：从上到下依次为武器、腕轮、饰品和服装。	
4. 基本状态栏	Strength：腕力，主要影响近程攻击力；
	Vitality：体力，主要影响物理防御力；
	Agility：敏捷，主要影响战斗中的行动力；
	Intelligence：知性，主要影响远程攻击力；
	Mentality：精神，主要影响魔法防御力；
	Luck：运气，主要影响暴击率。
5. 能力值	HP：生命值，降低到 0 时便战斗不能；
	AP：行动值，在攻击时会消耗行动值，行动值越多，攻击的次数越多；
	物理攻击力；物理防御力；魔法攻击力；魔法防御力；火属性耐性；风属性耐性；水属性耐性；土属性耐性；
6. 已经取得的连击技能／道具技能，由光标的位置决定。	

注：装备改变后，角色的能力值也会改变，能力值上升用绿色的字、下降用红色的字表示。各种属性的耐性的数值范围为 -100 ~ 100。

装备菜单

在这里可以变更角色的装备。



1. 当前装备列表	ウェポン：武器，主要影响攻击力；
	リング：腕轮，主要影响防御力；
	アクセサリ：饰品，可以改变角色的装饰品；
	コスチューム：服装，可以改变角色的服装；
2. 可以变更的装备列表：显示出所有可以装备的物品；	
3. 能力值：在这里可以查看改变装备后的能力；	
4. 装备的能力值；	
5. 装备的详细情报和可以装备的角色；	
6. 角色模型：可以看到装备切换后的样子。	

连击技能菜单

在连击技能菜单中，可以将已经习得的技能编辑到连击列表中，之后便可以在战斗中使用该套攻击指令。



1. 连击列表：连击列表中共有 81 种按键组合方式，可以任意改变 LV1 ~ LV3 的攻击技能，同时还可以设置独特的连段名；	
2. 连击情报：在这里可以查看该攻击组合的详细情报；	
3. 可以变更的连击技能；	
4. 当前光标所指技能的详细情报。	

注 1：※在一套攻击指令结束之后可以通过联携攻击（コンボリンク）和接力棒（バトンタッチ）继续连击，其中联携攻击是自身的连续攻击，每次联携攻击成功后会回复 9 点 AP，而接力棒是将后卫角色替换上来进行战斗。

注 2：关于 R/W ディスク：每个角色都有一个 R/W ディスク技能，玩家可以自定义该技能的名称和魔法图标。图标建议使用 1:1 比例的图片，否则会被系统强制拉伸。



道具技能

在战斗中，需要使用到道具技能来回复 HP 以及异常状态。发动道具技能需要有足够的素材，在素材足够的情况下只要满足特定的条件便会自动使用道具技能。



1. 道具技能点数：可以将道具技能的点数分配在各个技能上，技能的点数越多，在满足条件是使用的概率越大；
2. 道具技能的情报：包括发动条件、效果、必要素材三项；
3. 当前所持素材数。

注：要节约素材，在战斗中适当调节道具技能的使用概率。

处理器（プロセッサ）

守护女神可以进行变身，她们变身时是靠各种处理器来能力提升的。



1. 处理器类型：分为核心、头、肩、腰、背、腿部处理器六种；		
2. 处理器能力	Clock Frequency：主要影响角色的攻击性能；	
	Memory：主要影响角色的耐性性能；	
	Heat：热量越高，攻击力越强；	
	属性耐性值：对属性攻击的防御值；	
3. 所持的处理器列表；		
4. 角色能力值的变化；		
5. 角色变化的外观。		



队形（フォ-メ-ション）

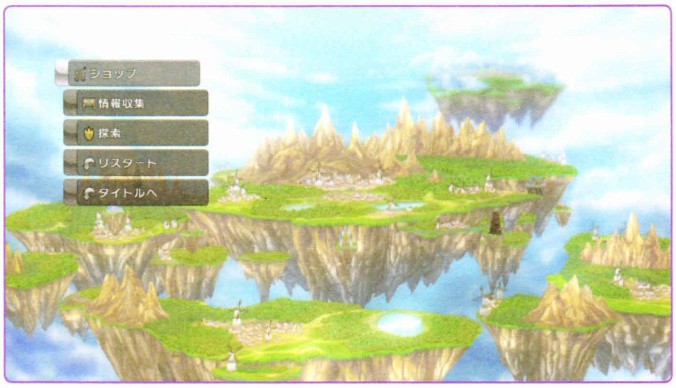
在菜单中选择队形可以进行参战角色的设置。战斗成员分为前卫、后卫两种，战斗中可以通过带有“接力棒”的技能来将后卫的角色替换上场。



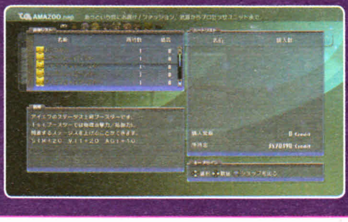
シェア槽

シェア槽总共有五条，分别代表着プラネテュ－ヌ、リーンボックス、ラステイション、ルウィー四个大陆和 other 槽，其中 other 槽在放弃任务时会增加。シェア槽是共通的，有一条槽增长了则必然有一条槽的长度会缩短。四条大陆槽都有一个最小值，大陆槽为最小值时即使完成减少该槽的任务后也不会再次缩短，相应的大陆槽长度也不会增加。大陆槽的长短会影响到该大陆女神的行动速度，还关系到游戏后期的一些事件。值得注意的一点是在战斗中全灭后选择继续游戏，会减少シェア槽的长度！如果选择继续游戏次数过多，甚至有可能导致シェア槽过短而无法使其他三个守护女神加入。

大陆菜单



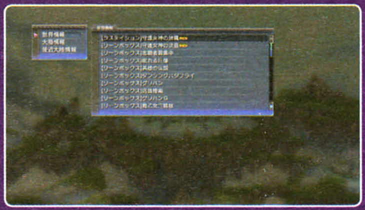
ショップ（商店 amazoo.nep）



在商店中可以买到道具技能的素材和装备，其中贩卖的装备是根据ネプテュ－ヌ的等级出现的。在 PSN 下载的道具包必需在商店中购买。在游戏后期がすと加入后在商店购物可以打 7 折。

情报收集

在这里可以收集到各种情报，包括世界情报、大陆情报、邻近大陆情报和女神的博客（ブログ），世界情报主要显示出其他大陆的一些任务和事件；大陆情报主要显示当前大陆的任务及事件；邻近大陆情报显示其他大陆与当前大陆的距离，并可以选择等待大陆靠近进而直接前往该大陆；女神博客主要是一些女神在日常生活中的琐事。



探索

探索一栏中主要是探索游戏过程中的各个任务的迷宫，并可以查看支线任务完成时间的前 100 位排名（需登录 PSN 帐号）。在日本一加入队伍后在任务框上会增加シェア槽的显示，上面标示的是完成该任务之后シェア槽的结果。



▲自己的成绩在列表上显示为绿色。

リスタート

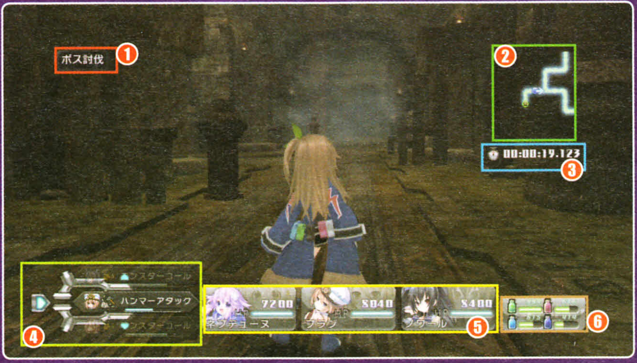
进行多周目游戏，需要打倒最终 BOSS 之后才会出现此选项。多周目游戏除了シェア槽会被重置，其他的都会继承下来。值得一提的是二周目之后在迷宫中取得宝箱，在下一次进入该迷宫时宝箱会被刷新，可以重新取得。这样一些稀有的装备将能无限取得。

タイトルへ

返回标题画面，未保存的记录将会丢失。

迷宫部分

画面



1. 任务目的	2. 简易地图	3. 时间
4. 地图技能	5. 简易状态栏	6. 道具技能素材

地图技能

地图技能共有三种，即ハンマーアタック、モンスターコールル和トレジャーサーチ。每个角色在使用地图技能后都会有一段缓冲时间，期间不能再次使用该技能。



1. ハンマーアタック	
使用者	ネプテューヌ和ホワイトハート
道具	大地のハンマー

部分迷宫中有障碍物阻挡住玩家的路，此时就需要利用ハンマーアタック这个技能将障碍物破坏。

2. モンスターコール	
使用者	コンパ和ブラックハート
道具	降魔のベル

在迷宫中探险时平均走 33 步（以脚步声为准）便会遇敌，进入战斗。而使用モンスターコール技能则可以直接召唤出魔物进行战斗。在打倒召唤出来的敌人之后便可以在一定步数之内不遭遇敌人。在部分迷宫中有紫色魔法阵，站在上面使用モンスターコール技能则可以召唤出 EX 怪。EX 怪的经验值相对比较多，在初期建议多打 EX 怪提升等级。





■在图中左上方的槽里绿色部分消耗完之前是不会遇敌的。



3. トレジャーサーチ	
使用者	アイエフ和グリーンハート
道具	盗贼の腕轮

绝大多数的迷宫中都有隐藏宝箱，使用此技能，便可以追随轨迹从而发现迷宫中的隐藏宝箱。

小技巧：在迷宫探索时其实有一条隐藏着的遇敌槽，只要重新读取存档，这条遇敌槽便会被重置。因此可以在迷宫探索时行走一定步数（30 步以下），存档后再读取存档，便可以重置遇敌槽，如此反复能做到在迷宫中不遇敌，在某些达成条件简单且地图大的任务中收齐宝箱可以起到很大作用。

注：在拥有リセットボタン的情况下在地图画面中使用，可以直接离开迷宫。

战斗系统

战斗画面



1. 敌人情报	2. 前卫角色情报	3. 行动顺序条	4. 战斗指令
5. 属性弹药	6. 按键履历	7. 道具技能合成素材	

攻击、连击

战斗中通过一定顺序按下△键、○键和 × 键四次便可组成一套攻击，如果最后一下攻击附带有联携攻击或者接力棒的技能，则以最后一次的按键作为 LV0 的按键，输入的将会是 LV1 的攻击。建议在设置技能的时候遵循头尾一致的原则，这样在连击过程中不容易产生按键顺序错乱，减少联携攻击失败。在 AP 不足或者按下□键防御之后便停止行动。

行动顺序

根据角色的行动速度，将行动的顺序表示在右上角的行动顺序条上。顺序条上的排列并不是绝对的，它会根据女神角色的变身、前后卫变化而进行调整。在行动条上会闪烁的敌人图标为当前的的目标怪。

敌人情报

在屏幕的左上方可以看到所选择的魔物情报，包含了魔物的名字、HP 以及 GP。HP 槽前方的紫点消失后表明敌人已经被打倒，而 GP 槽前方的绿点消失后表明当前处于破防状态。

破防（ガードブレイク）

GP 从 0 开始回复到满的状态下称为破防状态，期间我方对其造成的伤害增加，且使用不带有联携攻击和接力棒的技能也能保留连击数。

战斗中的回复

在战斗中需要利用道具技能来回复 HP 和异常状态。在素材道具充足的情况下，只要满足了发动条件就会自动使用。（使用的概率由玩家自行设置）

异常状态

在受到敌人的攻击时有一定概率出现以下六种异常状态：

毒：HP 逐渐减少；

麻痹：攻击偶尔会被取消；

ローテンション：行动速度减慢，攻击敌人的伤害减半，行动时消耗的 AP 减半；

ハイテンション：行动速度增快，行动时消耗的 AP 变为 1.5 倍；

ヒール：HP 徐徐回复；

ルナティック：攻击力上升，但是无法发动道具技能，有时技能的攻击会变成普通攻击。



败北

所有参加战斗的前卫队员战斗不能后即败北。败北后可以进行难度的选择和继续挑战。选择继续挑战之后会将战斗重置，但是任务的时间是累积的。因此要在任务中取得好评价，就应当防止败北。

小技巧：在后期战斗中，若将初始的三个前卫（女神）变身后调到后卫，替换上来的三人被打倒之后选择继续挑战，则以变身的状态开始战斗，且会回复一定量的HP。过多的选择继续挑战会导致シェア槽过短，建议读取存档重新再挑战。

属性攻击

在流程中得到属性的枪弹后，远距离攻击便可以选择该属性，利用属性攻击可以较轻松地打倒一些强大的敌人。

逃跑

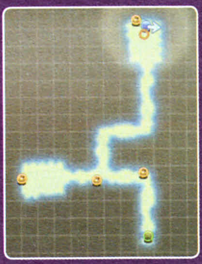
在拥有逃跑道具（イジェクトボタン）的情况下，在战斗中按下方向键的下和□键即可从战斗中逃离。逃跑道具一次只能携带六个，每次离开迷宫后需要及时补充。

流程篇

主线流程

※图中标记的红色圆圈表示该处有隐藏宝箱；蓝色圆圈表示该处有紫色魔法阵；棕色代表目的地或者 BOSS 所在点。

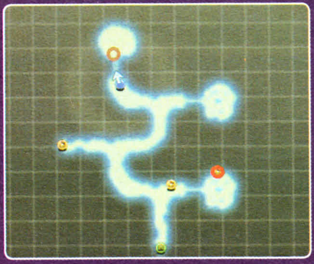
やさしいダンジョン



教学迷宫，共四个宝箱，得到宝箱中的道具便会有相应的系统教学。在迷宫中遇到挡路的障碍物可以使用ネプテューヌ的地图技能敲碎，在魔法阵上使用コンパ的地图技能可以召唤出 BOSS。

新しい仲间と见え始めた目的

魔窟	街外れの洞窟内部
任务目的	打倒 BOSS。



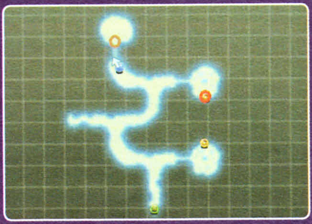
剧情过后アイエフ加入，迷宫中有一个隐藏宝箱，需要使用アイエフ的地图技能才能发现这个宝箱（图中红色圈位置）。来到地图中棕色圈的地方打倒 BOSS サンドウォーム。

出现敌人	サンドウォーム（BOSS）、スライヌ、シカベーダー、使い魔、邪鬼。
宝箱	レザーブレスレット（隐藏）、リフレクス10个、リフレクス5个。

大陆移动手续

人道を阻む者

魔窟	怪しげな洞窟の中
任务目的	打倒 BOSS。



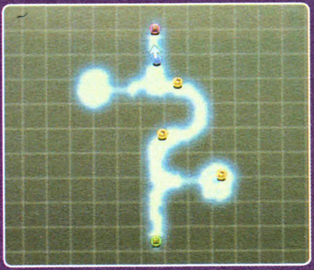
出现敌人	サンドウォーム（BOSS）、???（BOSS）、シカベーダー、使い魔、ラビラビ、邪鬼。
宝箱	リフレクス20个（隐藏）、リフレクス5个。

四つの大陆と接岸场

由于此时リーンボックス和ルウィー的主线任务不多，建议先到ラステイション完成主线事件。

大陆间移动

魔窟	ラステイションに至る道



出现敌人	ホーネット、バット。
宝箱	リフレクス7个、デトキシン3个、デトキシン2个。

协会の异变

ラステイションの现状

西风の荒野	交易路の側の洞窟
任务目的	打倒5只コカトリス。



这个迷宫虽然不大，但是目标怪出现的概率比较高，有时在回收完所有宝箱之前就结束了。这里推荐在第一次战斗之后跑30步左右，再使用コンパ的地图技能召集魔物，这样可以在连续战斗结束之后在较长的一段路程中不遇敌。

出现敌人	コカトリス、ホーネット、バット。
宝箱	スタッズブレスレット（隐藏）、リフレクス10个、カラギニン4个。

パッセ制造工场

うわさの大企业

总合技术博览会

迷子と黑い机影

试练の洞窟	立入禁止の废坑の中
任务目的	找到失踪的小孩

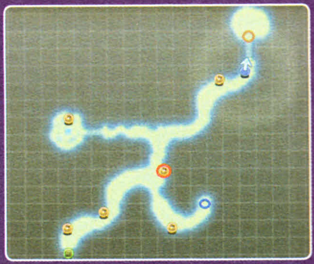


本迷宫比较大，宝箱也多，并且有1300经验值的EX怪。BOSS战是玩家与ブラックハート的第一次战斗，适当的留一些AP进行防御即可。

出现敌人	???　（BOSS）、コカトリス、なき草、牛鬼、クリオネ（EX）。
宝箱	幸运の腕轮（隐藏）、タフミール5个、リフレクス2个、カラギニン3个、リフレクス1个　カラギニン3个、リフレクス7个。

异端者が语る终末の予感

试练の洞窟	人气のない采掘场

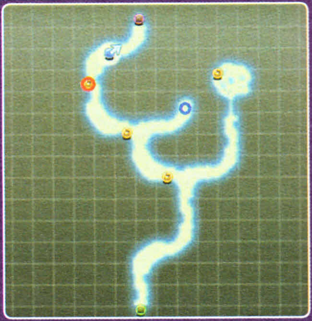


出现敌人	吸血コウモリ、なき草、牛鬼、キメラ、クリオネ（EX）。
宝箱	思春期の包带（隐藏）、カラギニン4个、リフレクス7个、デトキシン4个、リフレクス2个、リフレクス2个。

注：迷宫中有1300经验值的EX怪。

大企业と协会の黑い系がり

试练の洞窟	铁道の側の巢窟

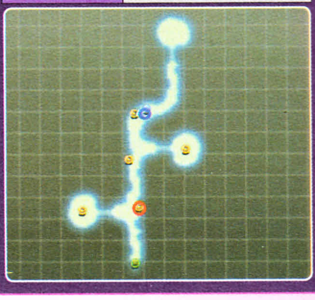


出现敌人	キメラ、吸血コウモリ、牛鬼、オルトロス、クリオネ（EX）。
宝箱	试作型ビームソード（隐藏）、リフレクス5个、カラギニン3个、フレクス5个、カラギニン5个。

注：迷宫中有13000经验值的EX怪。

アヴニールの外回り

试练の洞窟	魔巢窟



出现敌人	オルトロス、ラビラビット、ゼフィランサス、青龙、クリオネ（EX）。
宝箱	体力の腕轮（隐藏）、カラギニン2个 タフミール2个、リフレクス2个、デトキシン4个、リフレクス2个。

注：迷宫中有13000经验值的EX怪。

黒い机影とぬぐえぬ因缘

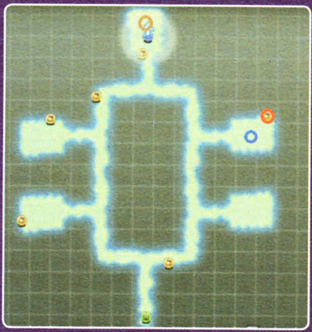
第二次与ブラックハート的战斗，她的能力相比前次没有太大提升，注意防御就可以轻松打倒她。

博览会再开のお知らせ

密谈

アヴニールと暗跃する外回り

第三重机仓库 | モンスターに占领された仓库



出现敌人	ジャンボクック、ウィジャド、自走炮、ガンナー、クリオネ（EX）。
宝箱	リフレクス10个 デトキシン10个 カラギニン10个（隐藏）、リフレクス2个、デトキシン5个、リフレクス10个、リフレクス2个、リフレクス4个、タフミール5个、リフレクス3个。

注：迷宫中有52000经验值的EX怪。

再び现れた机影



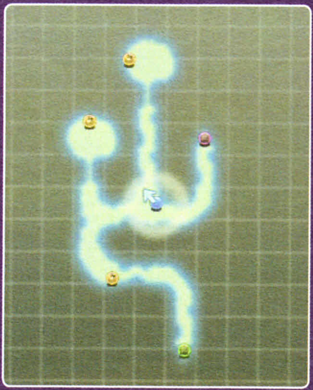
谜の少女

记忆丧失仲间

试作品增呈

大陆间移动

魔窟 | ルウィーに至る道

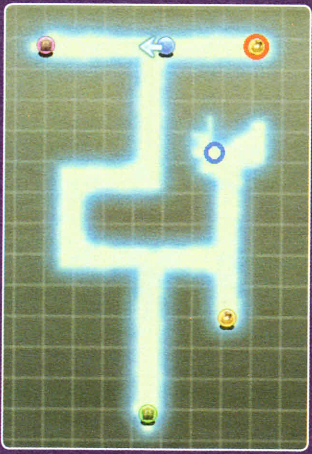


出现敌人	ヴェルパル、デンドロビウム。
宝箱	カラギニン5个、リフレクス5个、タフミール6个。

雪の大陆

中央协会

ディース雪森 | 中央协会を覆う森



出现敌人	シーサーペント、ヴェルパル、デンドロビウム、クリオネ（EX）。
宝箱	リフレクス4个、リフレクス4个。

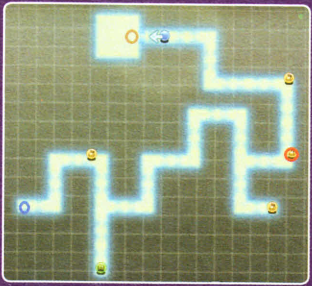
注：迷宫中有1300经验值的EX怪。

アイテム卖りの少女

传说の魔王

谜の袭击

ドレノアーガの塔 | モンスターの巢食う塔の中



出现敌人	フレイムドッグ（BOSS）、???（BOSS）、バット、コンコルド、イエティ、クリオネ（EX）。
宝箱	タフミール20个（隐藏）、リフレクス4个、リフレクス5个、カラギニン3个。

首次与ホワイトハート的战斗。她的能力与ブラックハート的差不多，可以比较轻松的打倒她。

注：迷宫中有1300经验值的EX怪。

ギルドの人々

地下道

仙院廊 | 中央协会へと通じる抜け道

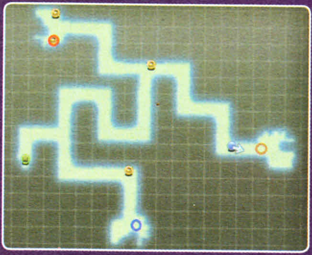


出现敌人	ワジャト、全力ラビット、牛鬼、クリオネ（EX）。
宝箱	カラギニン20个（隐藏）、リフレクス7个、タフミール3个、デトキシン4个。

注：迷宫中有52000经验值的EX怪。

过激派ギルド都市

ディース雪森 | 过激派のギルド都市

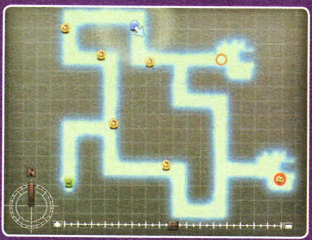


出现敌人	オタマジャクシ（BOSS）、ヴィルパル、ワイバーン、アイズウォーム、マンドラゴア、デス・クラブ、クリオネ（EX）。
宝箱	カラギニン10个（隐藏）、タフミール5个、デトキシン2个、カラギニン2个

アイズウォーム的血比较多，可以准备一些逃跑道具。迷宫中EX怪的经验值为13000。完成任务之后，在分支任务中出现了“世界中の迷宫第一阶层”，其BOSS会掉落コンパ的武器试验药X（物理攻击+1800，魔法攻击+2600），可以大大降低游戏难度，建议玩家先去取得。

雪の森の支配者

ディース雪森 | モンスターの潜む森

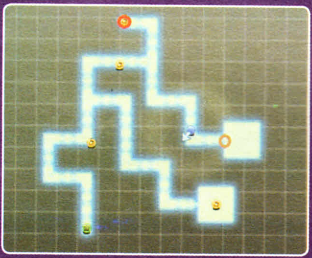


出现敌人	トロル（BOSS）、???（BOSS）、ゼフィランサス、アイズウォーム、アイスフェンリル。
宝箱	リフレクス20个（隐藏）、总长の木刀、リフレクス3个、リフレクス6个、デトキシン4个、タフミール4个。

打倒トロル后ホワイトハート再次向ネプテューヌ袭来，她的能力提升的不多，在持有试验药X的情况下很快就能打倒她。

モンスターの塔

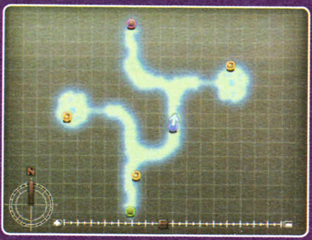
ドレノアーガの塔 | モンスターが占据する塔



出现敌人	ライトドラゴン（BOSS）、シーバット、リベナント、ベン・ニーア、サンダーバード。
宝箱	リフレクス15个（隐藏）、リフレクス5个、リフレクス4个。

大陆间移动

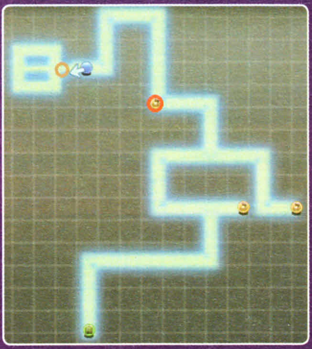
魔窟 | リーンボックスに至る道



出现敌人	ホーネット、デンドロビウム。
宝箱	リフレクス5个、カラギニン7个、デトキシン2个。

教院长と宣教师

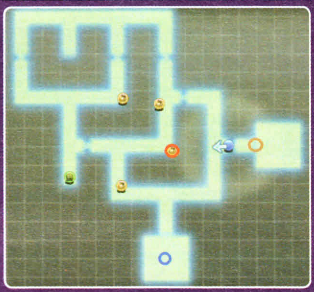
レムナン塔	モンスターに占领された塔



出现敌人	リンドブルム(BOSS)、ホーネット、バット、レイドバル。
宝箱	メディカルドラッグ(隐藏)、リフレクス5个、タフミール5个、リフレクス10个。

協会からの依頼

ハイラノレ城	怪しげな古城の中



出现敌人	ティターン(BOSS)、なき草、牛鬼、バット、クリオネ(EX)。
宝箱	レザーブレスレット(隐藏)、カラギニン4个、デトキシン3个、リフレクス2个

注：迷宫中有1300经验值的EX怪。

大陆间移动

魔窟	ルウィーに至る道

もう一人の襲击者

与谜之魔女的第二次战斗，她的能力有些许提升，而且HP很多，需要有耐心慢慢磨。

新型捕获作战

与ホワイトハート的第三场战斗，她的能力和谜之魔女差不多，HP比谜之魔女少。

无口な迷子

逃れられない戦い

ディース雪森	怪しげな森の中
任务目的	打倒ウベルリ。



出现敌人	ウベルリ(BOSS)、???(BOSS)、ヴァルバル、デス・クラブ、マンドラゴア、クリオネ(EX)。
宝箱	リフレクス15个、デトキシン5个(隐藏)、リフレクス7个、デトキシン4个リフレクス2个、カラギニン3个。

迷宫中有52000经验EX怪。BOSS战后进行与ホワイトハート的第四次战斗，她的HP剩下三分之一以下时会使用必杀技，其余能力并没有明显提升。

大陆间移动

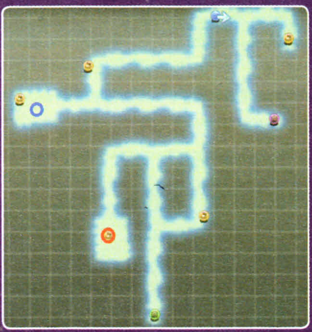
魔窟	ラステイションに至る道

ゲイムギョウ界の正义のヒーロー！

再会

アヴニールからの依頼

第四重机仓库	废弃された仓库
任务目的	从被废弃的仓库中逃脱。

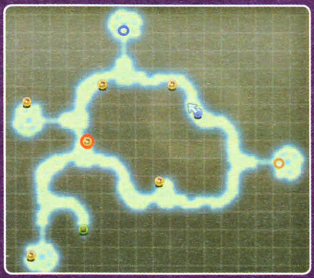


出现敌人	キラーマシン(BOSS)、自走炮、マイクロバースト、ガーディアン、ドラグーン、クリオネ(EX)。
宝箱	知惠の腕轮(隐藏)、デトキシン10个、タフミール10个、リフレクス15个、リフレクス10个 タフミール10个、カラギニン10个。

注：迷宫中有52000经验的EX怪。

异端者を追って

ディース雪森	异端者の住む洞窟
任务目的	找到异端者。



出现敌人	ツチノコ、サイクロプス、ペリュトン、ドラゴン、クリオネ(EX)。
宝箱	スタッズブレスレット(隐藏)、デトキシン5个、リフレクス2个、タフミール5个、リフレクス4个、カラギニン7个、リフレクス10个。

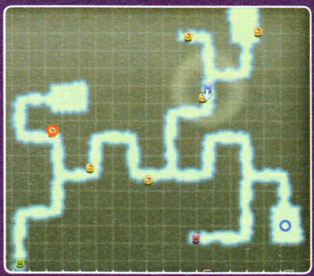
サイクロプス的血比较多，攻击力也强，建议带上逃跑道具，在遇到两只サイクロプス的时候逃跑。迷宫中有经验值52000的EX怪。

旧協会を追いやられた教院

证据

アヴニールからの依頼

第六重机仓库	本社整备仓库
任务目的	到社长室抓住サンジュ。



出现敌人	マイクロバースト、波动炮、ジャイアント、PT-OOX-ZL、クリオネ(EX)。
宝箱	使用済み溶液(隐藏)、カラギニン3个、デトキシン5个、リフレクス4个、リフレクス6个、リフレクス7个。

注：迷宫中有150000经验值的EX怪。

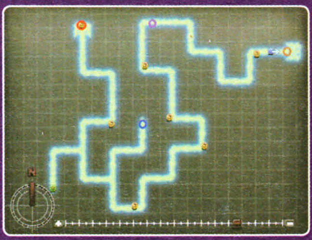
综合技术博览会

BOSSハードブレイカー战，BOSS的HP非常多，攻击力也比较高，注意留一些AP进行防御。战斗前武器会被强制换成"机械剑アルマッス改"。

守护女神ブラックハート

守护女神ブラックハート

封印の遗迹	闭ざされた圣域
任务目的	找到键の欠片



出现敌人	???(BOSS)、门番虫(BOSS)、ポイズンニードル、ケルベロス、ペン・シー、魔导兵、クリオネ(EX)。
宝箱	ネコ耳(黑)(隐藏)、リフレクス6个、リフレクス4个、リフレクス5个、カラギニン6个、デトキシン2个、カラギニン7个。

这里将进行两场BOSS战，第一场在玩家走到紫圈附近时进入与ブラックハート的战斗。这次她增加了能够攻击全体的必杀技，全体扣1000多HP，要利用好コンパ的全体回复的道具技能。在攻击后留下一些AP进行防御。门番虫比较强，在它的HP剩下不到三分之一的时候会使用必杀技，因此要算准HP，在它HP剩余三分之一的时候一次性将其打倒。门番虫怕火，配合试验药X攻击门番虫可以造成很大的伤害。

大陆间移动

魔窟	ルウィーに至る道

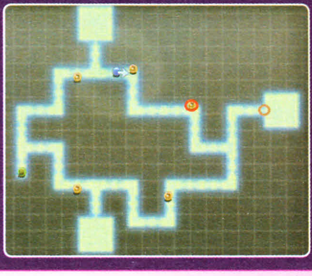
过激派ギルドと黑い影

出所不明のモンスター

BOSSジャイアントバッファロー的HP比较多，而攻击力并不是很高，可以比较轻松的打倒。

异端者を追って

ドレノアーガの塔	ディスクの中
任务目的	从光盘中逃脱。



信息集结 特企集结 动作集结 攻略集结

出现敌人	ケンタウロス(BOSS)、ネビロス、ディアボロス、デーモンロード。
宝箱	リフレクス10个、デトキシン10个 カラギニン10个(隐藏)、デトキシン2个、カラギニン4个、リフレクス3个、ゲルカロイド。

争いの予感

袭击と逃亡剧

魔王の使いの最後

与谜之魔女的战斗，她的攻击力不高，对我方造不成威胁。

守护女神ホワイトハート

ルウィーの键の欠片

封印の遗迹	闭ざされた圣域
任务目的	找到键の欠片。



出现敌人	门番虫(BOSS)、サハギンキング、アークリンドバル、グリムウォーム、ラビット、クリオネ(EX)。
宝箱	リフレクス30个(隐藏)、カラギニン4个、タフミール6个、リフレクス4个、リフレクス3个、カラギニン7个。

迷宫中アークリンドバル的HP比较多，攻击力也高，准备几个逃跑道具。EX怪的经验值只有1300，可以忽略。BOSS门番虫的能力与ラステイション的一只能力相同，注意防御和回复就没问题。

大陆间移动

魔窟	リーンボックスに至る道

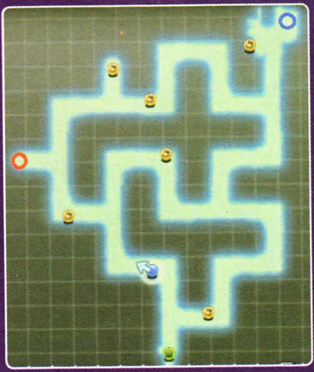
友の为に

アイエフの戸惑いと教院长の罠

协会と贵族とリーンボックス

解毒剂

マードの森	药草のある森の一角
任务目的	取得迷宫中所有的药草。



出现敌人	デンドロビウム、なき草、极乐鸟、クリオネ(EX)。
宝箱	药草ハコベ(隐藏)、药草ホトケノザ、药草セリ、药草ゴギョウ、药草スズシロ、药草スズナ、药草ナズナ。

本次的任务比较特殊，要求玩家找到所有的宝箱。迷宫里的敌人都是前期敌人，对我方没有威胁。EX怪的经验值为1300。

ネプテューヌ全回复

注：ネプテューヌ重新加入后装备会被强制换回初始装备。

贵族长のお手伝い

マードの森	古い交易路
任务目的	打倒迷宫中的魔物。

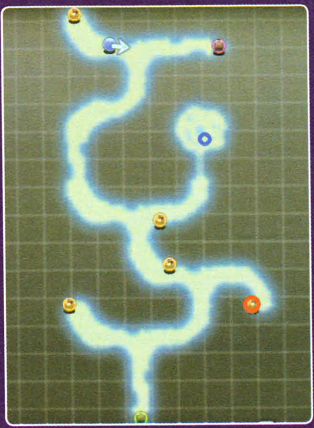


出现敌人	ミノタウロス(BOSS)、极乐鸟、キラービー、フェンリル。
宝箱	レザーブレスレット(隐藏)、リフレクス8个、デトキシン10个、タフミール12个、リフレクス15个。

注：迷宫中有1300经验值的EX怪。

女神様の谢罪

ステラ矿山	人气のない采掘场
任务目的	从迷宫中逃离。



出现敌人	恶魔の瞳、デーモン、フェンリル、ゴーレム、クリオネ(EX)。
宝箱	リフレクス10个、カラギニン5个(隐藏)、デトキシン3个、タフミール4个、リフレクス8个、リフレクス5个。

注：迷宫中有13000经验值的EX怪。

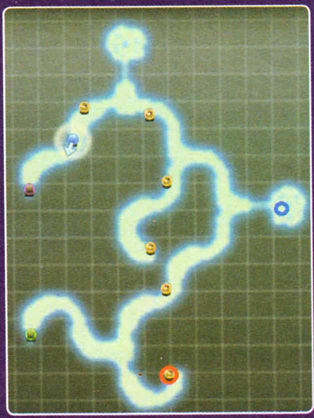
正体不明の袭击者

与グリーンハート的战斗，以玩家目前的等级可以轻松取胜。

意外の来访者

もう一人の里切り者

ステラ矿山	古い交易路
任务目的	追踪宣教师。

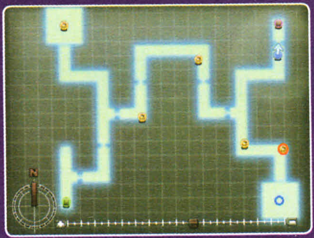


出现敌人	サーペント、ミストドラゴン、ペン・ニーア、赤龙、クリオネ(EX)。
宝箱	リフレクス10个(隐藏)、タフミール4个、デトキシン5个、カラギニン5个、タフミール2个、リフレクス6个。

注：迷宫中有13000经验值的EX怪。

贵族邸袭击

ハイラノレ城	贵族の邸宅
任务目的	逃出贵族の邸宅



出现敌人	ベリュトン、アースサーペント、チャリオットリングドラゴン、クリオネ(EX)。
宝箱	リフレクス10个、カラギニン10个(隐藏)、デトキシン4个、疾风のカタール、タフミール4个、リフレクス4个。

注：迷宫中有1300经验值的EX怪。

逃亡犯

ステラ矿山	うす暗い矿山の奥地
任务目的	打倒宣教师。

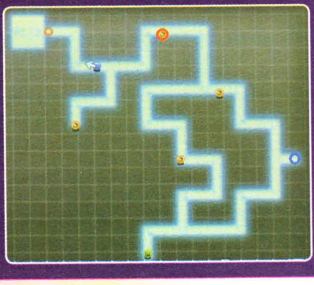


出现敌人	???(BOSS)、マンドラゴア、ターニア、ドラゴン、タイラント、クリオネ(EX)。
宝箱	リフレクス20个(隐藏)、カラギニン2个、タフミール4个、リフレクス5个、リフレクス6个。

迷宫中有150000经验值的EX怪。BOSS谜之魔女的能力不强，可以轻松打倒。

宣教师の最后

レムナン塔	人气のない塔
任务目的	打倒宣教师。



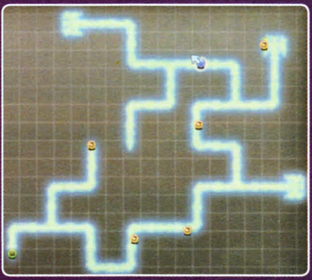
出现敌人	???（BOSS）、ダークコブラ、ガルーダ、蝶、アリアン、クリオネ（EX）。
宝箱	リフレクス12个、デトキシン12个（隐藏）、カラギニン4个、リフレクス10个、リフレクス10个。

迷宫中有150000经验值的EX怪。BOSS谜之魔女的能力并没有明显提升。

大陆の人々と女神様

リーンボックスの鍵の欠片

ステラ矿山	闭ざされた圣域
任务目的	找到鍵の欠片。

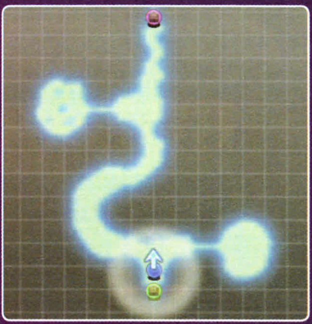


出现敌人	门番虫（BOSS）、レッサーバット、トール、グレーターデビル、ヴァルキリー。
宝箱	カラギニン5个、リフレクス5个、リフレクス10个、リフレクス10个、リフレクス5个。

迷宫中的トール攻击力高，一次会出现多个，打不过就逃。门番虫的能力和之前的一样。

大陆间移动

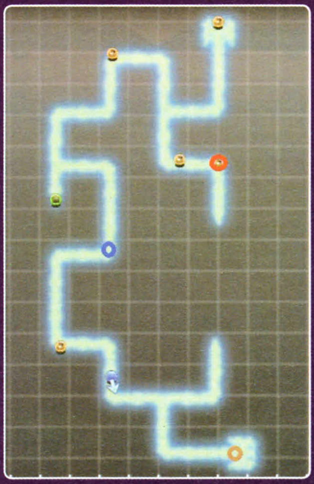
试练の洞窟	プラネテューヌに至る道



出现敌人	ホーネット、バット。
宝箱	无

イストワール解放

封印の遗迹	女神样の遗迹
任务目的	找到史书イストワール。
出现敌人	ダークラビット、军队蜂、クロアゲハ、ファブニール、クリオネ（EX）。
宝箱	タフミール10个（隐藏）、デトキシン5个、リフレクス4个、カラギニン4个、デトキシン3个。



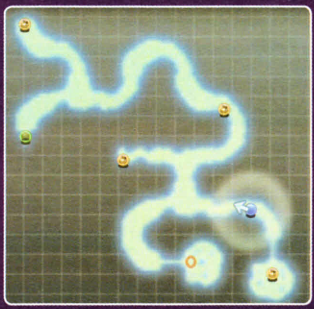
注：迷宫中有150000经验值的EX怪。

ネプテューヌの正体と宿敌の正体

神界へと至る道

传说の武器の洞窟

魔窟	旧炭矿
任务目的	得到传说武器的部件。



出现敌人	エンシェントドラゴン（BOSS）、デスキラービー、チョーコボー、バンシー、黑龙。
宝箱	リフレクス10个、デトキシン5个タフミール3个、リフレクス4个。

战斗中，若遇到2只チョーコボー与一只バンシー的组合，则很可能在打倒它们之后出现黑龙。BOSS的血较多，只要装备了当前商店里的最强防具它的攻击便没什么威胁。

接岸场と英雄のウワサ

英雄の坟墓

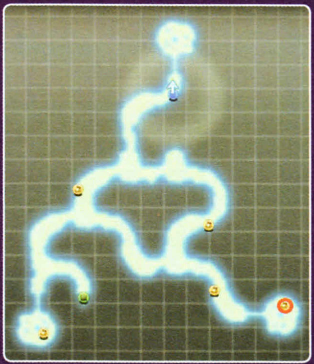
ウワサのおじいちゃん

大陆间移动

魔窟	ラステイションに至る道

传说の武器の洞窟

试练の洞窟	荒野に向かう途中の洞窟
任务目的	得到英雄武器的部件。



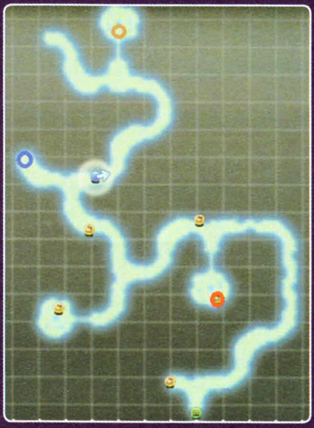
出现敌人	カイザードラゴン（BOSS）、デスキラービー、ムーンラビット、クジャタ、アースウォーム。
宝箱	リフレクス20个（隐藏）、リフレクス5个、タフミール4个、リフレクス4个、タフミール3个。

旧协会のその後

物知り資材屋

英雄の棺

试练の洞窟	マウスロープの洞窟
任务目的	得到英雄武器的部件。



出现敌人	ラフレシア、桃色アゲハ、クジャタ、黄龙、クリオネ（EX）。
宝箱	カラギニン10个（隐藏）、リフレクス5个、タフミール4个リフレクス3个、タフミール2个。

注：迷宫中有332000经验值的EX怪。

现れた宿敌

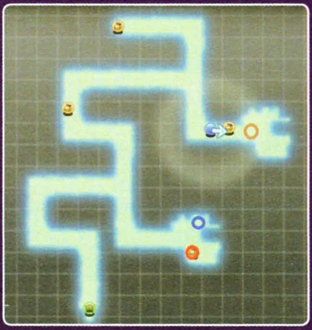
BOSS是前女神，她的攻击力依然不高，只要小心她HP剩下三分之一以下时使用的必杀技就行，打倒她后会掉落超力の腕轮。

大陆间移动

魔窟	ルウィーに至る道

雪の森と传说の武器

魔窟	雪の森の中
任务目的	找到英雄武器的部件。



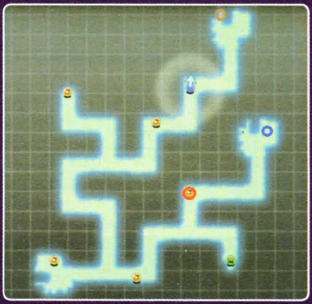
出现敌人	ヴァルバル、レッドフィッシュ、グリーンセルラ、オマジャタクシ、クリオネ（EX）。
宝箱	カラギニン10个（隐藏）、リフレクス4个、カラギニン7个、デトキシン2个、リフレクス5个。

打倒迷宫中的グリーンセルラ可以得到50000的经验值，等级较低的玩家可以在这里练练级。EX怪的经验值为150000。

背徳のお姫様

ハイブリッジの相棒

魔窟	广大な森の一角
任务目的	找到英雄武器的部件。



出现敌人	ダークドラゴン（BOSS）、レッドフィッシュ、オウガ、クロアゲハ、アリーマン、クリオネ（EX）。
宝箱	リフレクス30个（隐藏）、リフレクス10个、デトキシン10个、タフミール10个、カラギニン10个。

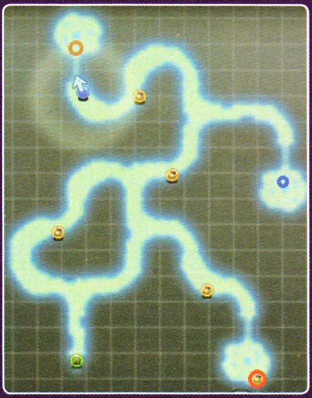
オウガ的血比较多，攻击力也很高，建议带上逃跑道具，遇到它时就逃跑。EX怪的经验值为332000。

大陆间移动

魔窟	リーンボックスに至る道

洞窟と遺跡と逃亡者

ステラ矿山	广大な森の一角

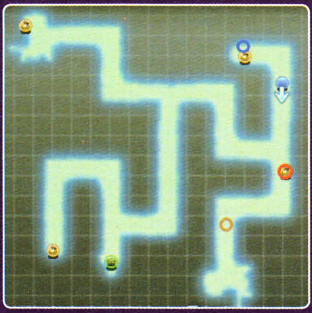


出现敌人	アスガルド(BOSS)、ムーンラビット、花魄、スフィンクス、ウロボロス、クリオネ(EX)。
宝箱	リフレクス20个、デトキシン20个、カラギニン20个(隐藏)、タフミール2个、リフレクス3个、リフレクス4个、リフレクス5个。

迷宫中的ウロボロスHP多攻击力高，遇到两只便直接接跑。EX怪的经验值为150000。

迷いの森?

マードの森	英雄の神殿が隠された森
任务目的	找到英雄の神殿。



出现敌人	ティアマット(BOSS)、花魄、グリフォン、レッドセルラ、ベヒモス、クリオネ(EX)。
宝箱	デトキシン10个、カラギニン10个、タフミール10个(隐藏)、タフミール6个、カラギニン8个、リフレクス10个。

注：迷宫中有经验值332000的EX怪。

貴族长の趣味

英雄の神殿

大陆间移动

魔窟	ルウィーに至る道

最後の対決!?

再次与マジェコンヌ对战，这次是单挑战，她的HP大大减少了，需要留点AP防御。她的HP剩余三分之一以下后会发动必杀技，需要经常调整道具技能来保证回复。打倒她之后便可以前去挑战最终BOSS。

大陆间移动

仙院廊	プラネテューヌに至る道



出现敌人	ヴェルパル、デンドロビウム
宝箱	无

神界へ……

神界の城

神界の回廊	ラストダンジョン
任务目的	打倒マジェコンヌ。



出现敌人	マジェコンヌ(BOSS)、ドラゴンゾンビ、タンニーア、钢スライヌ、マスターゴーレム、アークドラゴン、クリオネ(EX)。
宝箱	神界の腕轮(隐藏)、リフレクス10个、カラギニン15个。

钢スライヌ的行动速度快，攻击力高，但是HP相对较少，应当优先消灭。アークドラゴン的HP较多，建议逃跑。隐藏宝箱中的神界の腕轮有bug，取得后无法装备，且无法查看。迷宫中的EX怪经验值为600000。

最终决战！

与マジェコンヌ的二连战，第一战与前一战没有太大区别，只是她随时都可能发动必杀技，只要注意回复即可。第二战マジェコンヌ变成了一条龙，它对属性攻击具有较高的耐性，事先要将带有属性攻击的技能替换掉。其攻击力比较高，我方在攻击之后一定要留AP进行防御，否则很有可能被它的必杀技打倒。打倒它之后便进入第一种结局。

结束后存档，可以继续进行游戏。此时若等级不够则可以去完成分支任务。这里推荐伪パープルハートを讨て，虽然推荐等级是90级，不过以玩家的水平这个时候已经能够很轻松的完成了。准备6个逃跑道具，路上一路逃跑，直接打倒BOSS，可以得到300万的经验值。

大陆间移动

魔窟	ルウィーに至る道

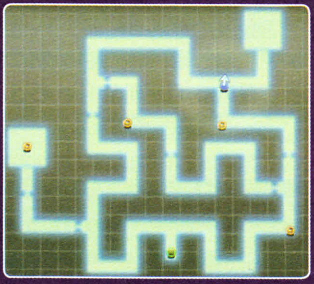
守护女神の拒绝

大陆间移动

魔窟	リーンボックスに至る道

守护女神の决意

神界の回廊	ハイラノレ城
任务目的	找到グリーンハート。



出现敌人	サイサリス、キリングバット、デュラハン、アーリマン。
宝箱	リフレクス10个、カラギニン14个、リフレクス17个、デトキシン13个。

大陆间移动

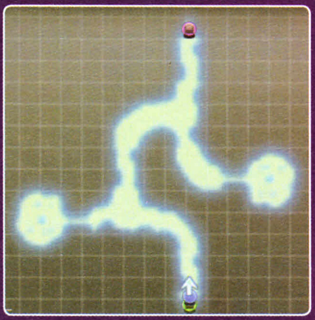
魔窟	ラステイションに至る道

守护女神の辞职

ワイヤレス充電器

大陆间移动

试练の洞窟	プラネテューヌに至る道

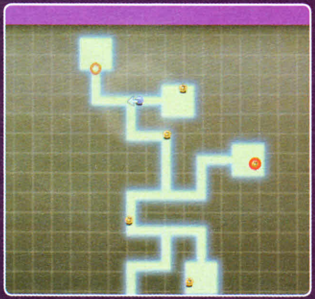


出现敌人	ホーネット、バット。
宝箱	无

追想

守护女神の失踪

ノーマ塔	女神专用通用口
任务目的	找到ネプテューヌ。



出现敌人	ネプテューヌ(BOSS)、キリングバット、デーモンウィップ、マンティコア、スケルトンキング。
宝箱	リフレクス10个 カラギニン10个(隐藏)、リフレクス10个、デトキシン10个、カラギニン10个 タフミール2个、リフレクス5个。

注1：ネプテューヌ重新加入后装备会被强制换回初始装备。

注2：到此时，主线任务已经中断，接下来需要根据调节シェア槽各个部分的长度来触发新的事件。可以根据当前シェア槽的长度来选择刷槽的优先度。笔者是按照ラステイション→リーンボックス→ルウィー的顺序。在刷出与女神的对决事件后继续刷槽至一半以上还会出现新的剧情。此时再次去挑战最终BOSS，可以看到第二种结局。

刷シェア槽的方法

在日本一加入队伍之后，便可以在任务选择时看到シェア槽。这里的シェア槽是完成该任务后的シェア槽状态，刷任务时只要看增加的那一条是否是自己想要的。只要是自己想要的便可以靠完成该任务来增加对应大陆槽的长度。

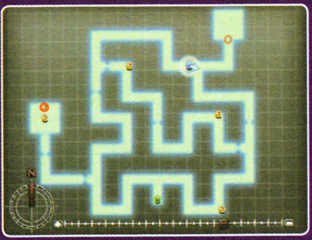


事件:对决ホワイトハート

与ホワイトハート的单挑战,ホワイトハート的HP比较多,要做好持久战的准备。战斗中几乎每个回合都需要回复,因此药瓶子多准备一些。初期的时候将道具技能设置HP50%以下时回复30%,HP剩下3000左右的时候就将道具技能设置成HP30%以下时回复50%,HP剩下2000左右时将道具技能设置成HP15%以下回复70%,并且这个回合不行动,直接防御。BOSS的HP剩下三分之一以下时会使用必杀技,因此在每次行动结束之前留一些AP防御,这样比较安全。与女神的单挑战中最重要的一点就是要勤换道具技能,否则稍有不慎就会被打倒。对付后两个女神时也可以使用此战术。

事件:对决グリーンハート

ミクロ公園	协会の门前



出现敌人	グリーンハート(BOSS)、サイサリス、キリングバット、デュラハン、アーリマン。
宝箱	タフミール15个(隐藏)、リフレクス7个、タフミール4个、リフレクス10个、デトキシン3个。

BOSS战是与グリーンハート的单挑战,她的能力比ホワイトハート略高,对我方的威胁不是很大。

事件:对决ブラックハート

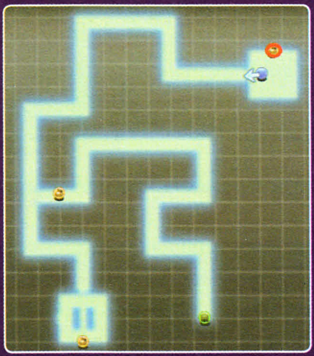
与ブラックハート的单挑战,她的攻击力是三个女神中最高的一个,因此建议多留一些AP进行防御。

最终决战!!

在三位女神加入之后再次挑战最终BOSS,变身后的龙比之前强化了不少。打不过的话可以先去完成其他的任务,完成任务之后基本上等级都超过80了,此时再打会轻松很多。

不屈の心

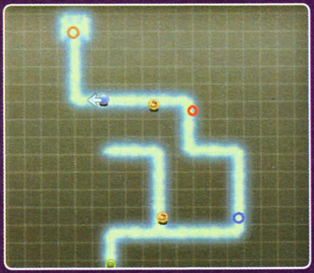
ノーマ塔	第二阶层
任务目的	打倒10只スライヌ。
推荐等级	6



出现敌人	スライヌ、シカベーダー。
宝箱	グランド(H)、リフレクス5个、リフレクス4个。

自覚める巨牛(DLC)

封印の遗迹	中层部
任务目的	打倒ビッグバッファロー。
推荐等级	7

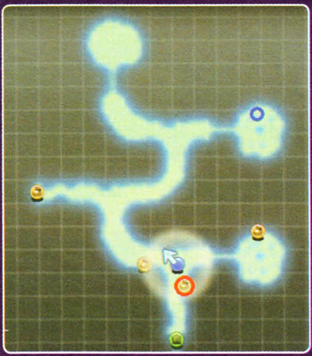


出现敌人	ビッグバッファロー(BOSS)、スライヌ、シカベーダー、使い魔、邪鬼、クリオネ(EX)。
宝箱	竹刀(隐藏)、リフレクス7个、リフレクス10个。

本任务为DLC任务,其中可以拿到一把ネプテューヌ装备的竹刀,增加的攻击力比较高,建议有条件的玩家在アイエフ加入队伍之后先来这个迷宫中拿取。EX怪的经验值为1300。

高騰する开发费

魔窟	入口付近
任务目的	收集5个ゼラチン质の细胞。
推荐等级	4

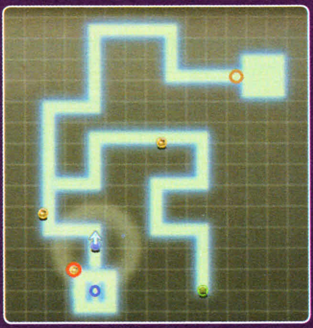


出现敌人	スライヌ、シカベーダー、邪鬼、クリオネ(EX)。
宝箱	グランド(B)(隐藏)、カラギニン3个、リフレクス5个、プラネテューヌ记念切手。

ゼラチン质の细胞由スライヌ掉落。从本任务开始的迷宫中大部分都有一个魔法阵,使用コンパ的地图技能可以召唤出里面的EX怪。EX怪的能力比较弱,而经验值相对比较多,前期练级主要靠打EX怪。打倒本迷宫中的EX怪可以得到1300的经验值。

里切りへの复誓(DLC)

ノーマ塔	第一阶层
任务目的	打倒里切りの骑士。
推荐等级	30



出现敌人	里切りの骑士(BOSS)、マンドラゴア、ターニア、ドラゴン、クリオネ(EX)。
宝箱	トリニティバングル、リフレクス1个 タフミール1个(隐藏)、タフミール10个、リフレクス15个。

本任务为DLC任务,在迷宫中可以得到一个提升6点AP的トリニティバングル。

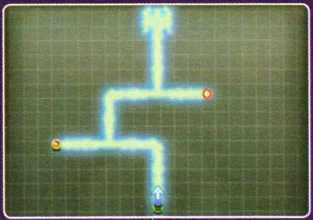
支线任务

本作中的支线迷宫有64个,加上目前已经发布的DLC任务5个,笔者将这些任务按照大陆分为四部分,每一部分都按照任务出现的顺序排列。任务中取得S评价的时间要求大多数都很宽松,且更新至1.01后这些任务的评价时间会缩短,故在这里就不列出任务限制的时间。

プラネテュ-ヌ

治安维持任务

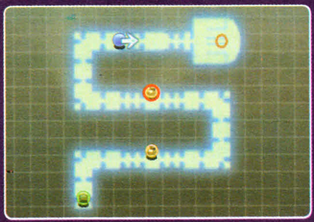
封印の遗迹	下层部
任务目的	打倒5只邪鬼。
推荐等级	6



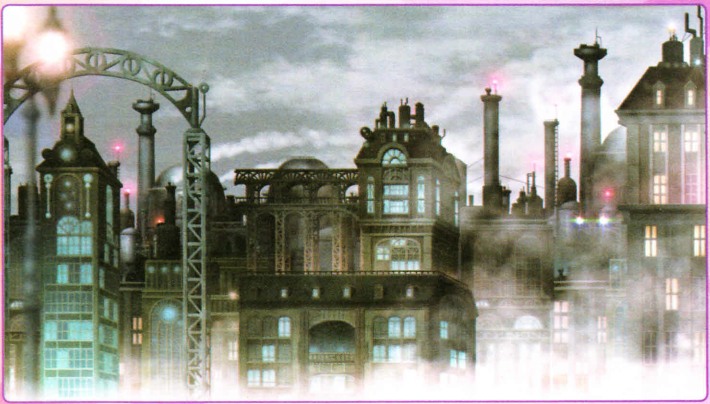
出现敌人	邪鬼、スライヌ、シカベーダー、使い魔。
宝箱	グランド(L)(隐藏)、キャラクター缶バッジ。

高速の青き影

ネオ・ジオフロント	第一区画
任务目的	打倒苍き影。
推荐等级	3

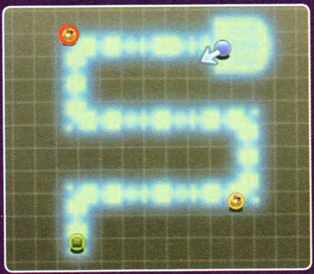


出现敌人	苍き影(BOSS)、スライヌ、シカベーダー、使い魔。
宝箱	グランド(W)(隐藏)、パープルビンズ。



プラネテューヌ复兴计画(DLC)

ネオ・ジオフロント	第二区画
任务目的	得到5个极上の纤维
推荐等级	50

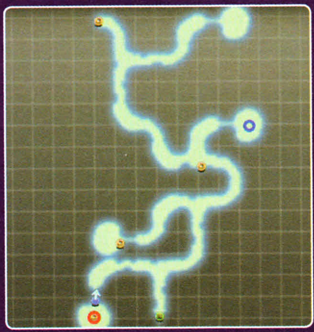


出现敌人	マンドレイク、ヘカントケイル、DST−2、荷电粒子炮。
宝箱	モンキーブレスレット(隐藏)、リフレクス8个。

本任务为DLC任务,在迷宫中玩家可以得到一个略微提升行动速度的モンキーブレスレット。任务要求的极上の纤维由マンドレイク掉落。

ボットロール讨伐指令

魔窟	中心部
任务目的	打倒5只ボットロール。
推荐等级	18

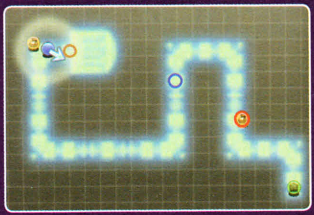


出现敌人	ボットロール、使い魔、スライヌ、邪鬼、クリオネ(EX)。
宝箱	マッスルフィギュア(隐藏)、リフレクス6个、デトキシン2个 リフレクス3个、ラギニン3个。

注: 迷宫中有13000经验值的EX怪。

暴走する龙

ネオ・ジオフロント	第三区画
任务目的	打倒暴走せしダークドラゴン。
推荐等级	30

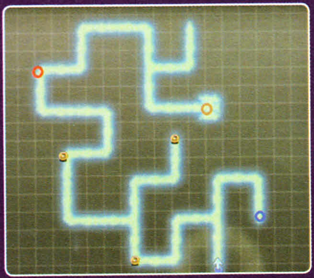


出现敌人	暴走せしダークドラゴン(BOSS)、自走炮、マイクロバースト、ガーディアン、ドラグーン、クリオネ(EX)。
宝箱	スクラップカード(隐藏)、リフレクス10个。

注: 迷宫中有150000经验值的EX怪。

黄金の龙

ネオ・ジオフロント	上层部
任务目的	打倒金龙。
推荐等级	35

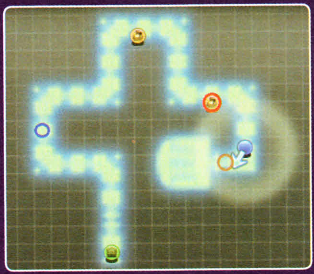


出现敌人	金龙(BOSS)、ポイズンニードル、ディアボロス、クリオネ(EX)。
宝箱	特大安全ピン(隐藏)、リフレクス5个、デトキシン4个、カラギニン5个。

注: 迷宫中有150000经验值的EX怪。

クソマシンオブザイヤー

ネオ・ジオフロント	第四区画
任务目的	打倒ベテルギウス。
推荐等级	45

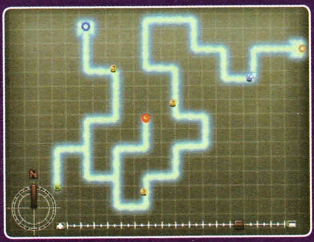


出现敌人	ベテルギウス(BOSS)、波动炮、ジャイアント、PT−OOX−ZL、クリオネ(EX)。
宝箱	ロケテ用ICカード(隐藏)、リフレクス10个。

迷宫中有2百万经验值的EX怪。BOSS攻击全体的必杀技对玩家的威胁比较大,等级较低的时候尽量留些AP防御。

神との战争

封印の遗迹	上层部
任务目的	打倒ヨムンガルド。
推荐等级	35

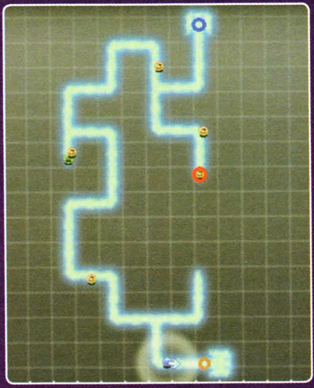


出现敌人	ヨムンガルド(BOSS)、ポイズンニードル、ディアボロス、魔导兵、クリオネ(EX)。
宝箱	ダンボール(H)(隐藏)、リフレクス6个、デトキシン5个、カラギニン4个。

注: 迷宫中有经验值150000的EX怪。

正义の系谱

封印の遗迹	最深部
任务目的	打倒シュジンコウキ、ライバルキ、コウケイキ。
推荐等级	99

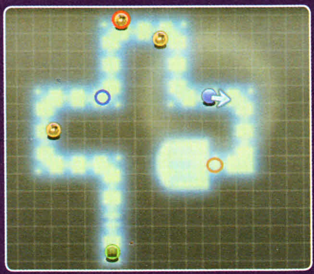


出现敌人	シュジンコウキ(BOSS)、ライバルキ(BOSS)、コウケイキ(BOSS)、ダークラビット、军队蜂、クロアゲハ、ファブニール、クリオネ(EX)。
宝箱	武(H)(隐藏)、カラギニン4个、デトキシン5个、リフレクス3个、タフミール4个。

迷宫中EX怪的经验值为2百万。シュジンコウキ和ライバルキ比较容易,它们的攻击力比较高一些,每次行动后留下一些AP进行防御即可。它们的魔法攻击不高,不过还是需要根据需要来调整道具技能。コウケイキ相对比较难缠,因为它会使用全体必杀技,且伤害基本在3000以上,需要根据情况适当选择道具技能进行回复。笔者的打法是每个女神在第一套攻击的最后使用必杀技,剩余的AP直接防御,这样受到的伤害也不大,也能够大大节约战斗时间。在破防后尽量在恢复时间内让三个女神发动必杀技,因此每个女神要专门准备一套硬直时间较短的必杀技指令。

昆虫王者

ネオ・ジオフロント	封锁区域
任务目的	打倒王者虫。
推荐等级	94

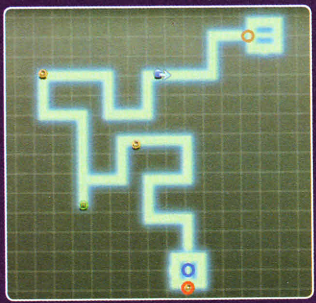


出现敌人	王者虫(BOSS)、花魄、ヘカントケイル、荷电粒子炮、DST−2、クリオネ(EX)。
宝箱	武(L)(隐藏)、タフミール10个 カラギニン5个、スケルトンキーホルダー。

迷宫中EX怪的经验值为2百万。王者虫怕火,可以直接让コンパ用火属性攻击磨死它。

时をかける女神

ノーマ塔	第三阶层
任务目的	打倒マジェコンヌ。
推荐等级	90

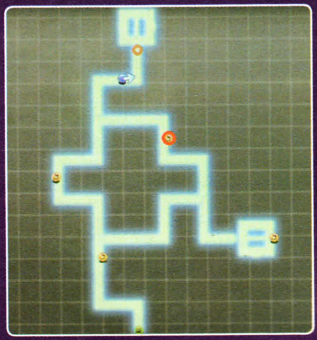


出现敌人	マジェコンヌ(BOSS)、ヒュドラ、レインボーセルラ、怪鸟。
宝箱	武(S)(隐藏)、タフミール10个、ネプテューヌフィギュア。

マジェコンヌ的能力与作为最终BOSS时的能力差不多,打倒最终BOSS后即可前往挑战。

伪パープルハートを讨て

ノーマ塔	第四阶层
任务目的	打倒パープルハートコピー。
推荐等级	90



出现敌人	パープルハートコピー(BOSS)、ヒュドラ、レインボーセルラ、怪鸟。
宝箱	武(W)、カラギニン10个、パープルハートフィギュア、神界の腕轮。

パープルハートコピー的经验值3百万,且距离入口不远,准备6个逃跑道具后直接逃跑到BOSS面前,是后期练级的好地方。宝箱中的神界の腕轮有bug,无法取得。



女神の為に钟は鳴る

神界の回廊	英雄の道
任务目的	打倒四位女神。
推荐等级	99

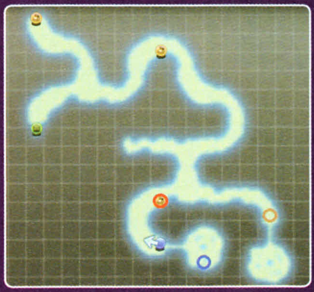


出现敌人	グリーンハート(BOSS)、ブラックハート(BOSS)、ホワイトハート(BOSS)、パープルハート(BOSS)、鋼スライヌ、タンニーア、ドラゴンゾンビ、マスターゴーレム、アークドラゴン、クリオネ(EX)。
宝箱	デフォルメたん(隐藏)。

迷宫中的EX怪经验值为2百万。四女神轮流上场，其中比较有威胁攻击就是她们的全体必杀技，尽量保证HP在5000以上。变身后尽量使用最强的连段攻击，争取在她们行动之前打倒。

七龙讨伐指令

神界の回廊	封锁区域
任务目的	打倒7只龙。
推荐等级	90



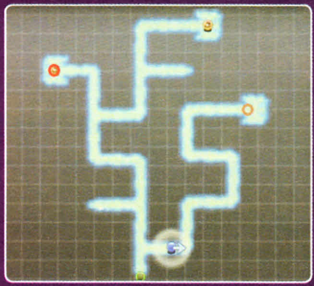
出现敌人	エンペラードラゴン(BOSS)、キングドラゴン(BOSS)、暗龙王(BOSS)、银龙王(BOSS)、金龙王(BOSS)、白龙王(BOSS)、黑龙王(BOSS)、ワロフロ、ロワフロ、クリオネ(EX)。
宝箱	武(B)(隐藏)、リフレクス20个、ネプぐるみ。

迷宫中的EX怪经验值为2百万。BOSS战中前三场只有一只龙，对我方的威胁不是很大。后两场战斗都是两条龙，建议多使用必杀技，这样两条龙都会受到伤害，两条龙都只有一次攻击的机会。两条龙对我方的伤害都不是很高，使用HP50%以下回复30%的道具技能就可以了。

ラステイション

ワンコと虚像

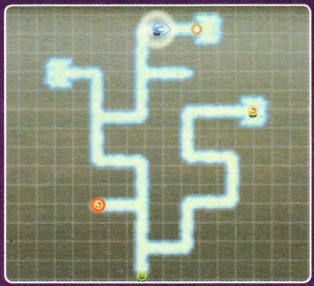
封印の遗迹	ワンコと虚像
任务目的	打倒野犬。
推荐等级	6



出现敌人	野犬(BOSS)、バット、コカトリス、ホーネット。
宝箱	ブレイズ(C)(隐藏)、ブラックピンズ。

炎の災厄

封印の遗迹	下层部 封印区画
任务目的	打倒焔の灾鸟。
推荐等级	25

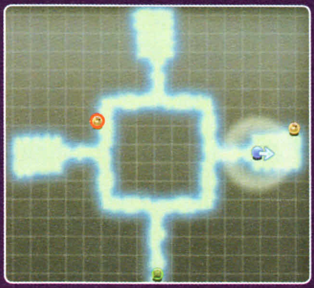


出现敌人	焔の災鳥(BOSS)、シーバット、赤龙、ベン・ニーア、サンダーバード。
宝箱	ブレイズ(B)、ヒロイン切手。



動きたくない

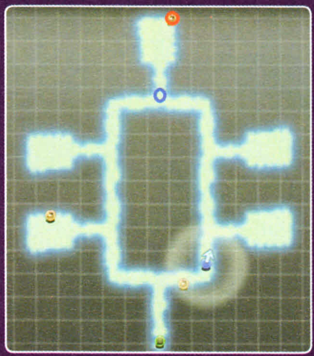
第三重机仓库	第一资材置き场
任务目的	打倒5只牛鬼。
推荐等级	10



出现敌人	コカトリス、なき草、牛鬼。
宝箱	ブレイズ(H)、リフレクス10个。

讨伐作战

第五重机仓库	第一重机置き场
任务目的	打倒10个アウグストス。
推荐等级	27

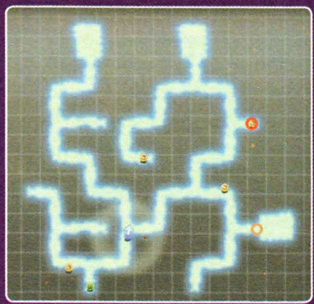


出现敌人	アウグストス、ドラグーン、クリオネ(EX)。
宝箱	ブレイズ(S)、ラステイション记念切手、リフレクス6个。

注:迷宫中有52000经验值的EX怪。

浸食汚染

第四重机仓库	第一机材置き场
任务目的	打倒REN-4。
推荐等级	30

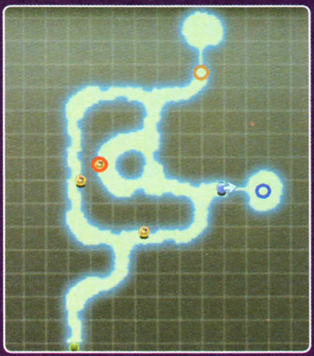


出现敌人	REN-4(BOSS)、荷电粒子炮、ヘカントケイル、マンドラゴア。
宝箱	ダンボール(S)(隐藏)、カラギーン5个、リフレクス5个、タフミール6个。

完成任务"讨伐作战"后出现。迷宫里的敌人比较强，但是BOSS非常弱。建议准备一些逃跑道具。

紧急依頼

试练の洞窟	入口付近
任务目的	打倒オジャマタクシ。
推荐等级	17

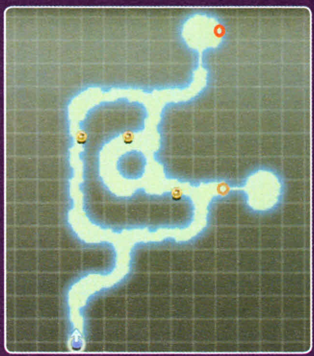


出现敌人	オジャマタクシ(BOSS)、デイアボロス、青龙、ラビラビット、ゼフィランサス、クリオネ(EX)。
宝箱	ブレイズ(L)(隐藏)、トレーディングカード、リフレクス6个。

注:迷宫中有13000经验值的EX怪。

信仰は儚き女神の為に

试练の洞窟	中层部
任务目的	打倒ミジャクジ样。
推荐等级	25

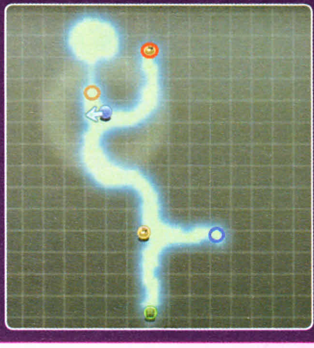


出现敌人	ミジャクジ样(BOSS)、ミストドラゴン、シーバット、ベン・ニーア。
宝箱	ダンボール(W)(隐藏)、リフレクス3个 デトキシン3个、ゲロぐるみ、カラギーン4个。

注:完成任务"紧急依赖"后出现。

女神の癖に生意気だ!

西风の荒野	暗黑神の洞窟
任务目的	打倒地底の魔王。
推荐等级	8



信息集结 特正集结 劲作集结 攻略集结

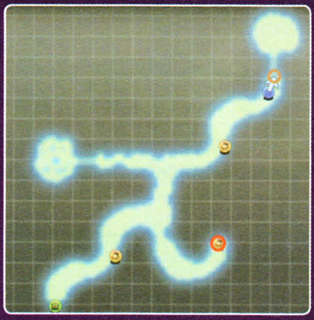


出现敌人	地底の魔王(BOSS)、コカトリス、なき草、レイドバル、クリオネ(EX)。
宝箱	ブレイズ(W)(隐藏)、バナぐるみ。

注：迷宫里有 1300 经验值的 EX 怪。

荒野に响く口笛

西风の荒野	荒野の风穴
任务目的	打倒ジークフリード和ハーケン。
推荐等级	28

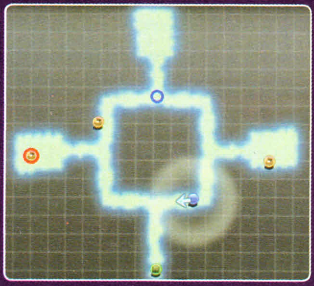


出现敌人	ジークフリード(BOSS)、ハーケン(BOSS)、サイクロプス、ペリュトン、ツチノコ。
宝箱	ダンボール(B)(隐藏)、リフレクス8个、封印されし魔王の左腕。

BOSS 战中两个 BOSS 一起出现，在等级不高的时候需要靠防御来减轻伤害，而且比较拼运气，建议放一放。

暴走ロボを讨て(DLC)

第三重机仓库	第二资材置き场
任务目的	打倒 10 个 ATW-9。
推荐等级	15

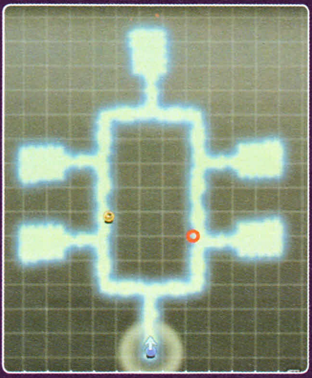


出现敌人	フェンリル、ATW-9、クリオネ(EX)。
宝箱	レーザー竹刀(隐藏)、デトキシン4个、リフレクス10个。

DLC 任务，在取得竹刀后便可以来这里拿取隐藏宝箱中的レーザー竹刀。迷宫里有13000经验值的EX怪。

炼金术のお手伝い(DLC)

第五重机仓库	第二重机置き场
任务目的	取得巨神の魂。
推荐等级	25

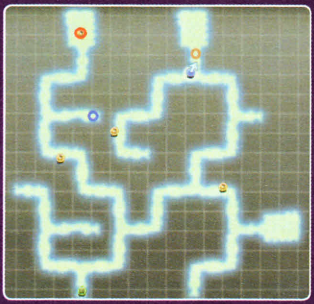


出现敌人	巨神像(BOSS)、自走炮、マイクロバースト、ガーディアン。
宝箱	トリプルエッヂ(隐藏)、リフレクス10个。

DLC 任务，在有一定等级基础后便可以来此迷宫。迷宫中的敌人相对比较强，建议 20 级学会必杀技之后再来。

ネプテューヌさん达へ

第四重机仓库	第二机材置き场
任务目的	打倒キラーマシン Mk－Ⅱ。
推荐等级	55

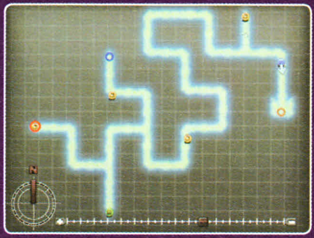


出现敌人	キラーマシンMk－Ⅱ(BOSS)、荷电粒子炮、ヘカントケイル、マンドラゴア、クリオネ(EX)。
宝箱	メタル(W)(隐藏)、タフミール4个、リフレクス6个、カラギニン8个。

打倒 BOSS 后会掉落アイエフ的武器フリークダイヤモンド，攻击力 +2500，魔法攻击力 +1200。迷宫中有 60 万经验值的 EX 怪。

どこまでもいっしょ。

封印の遗迹	上层部 危险区画
推荐等级	60

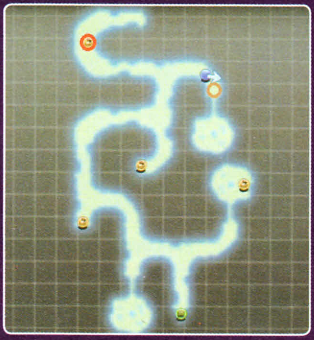


出现敌人	シロ(BOSS)、クロ(BOSS)、アゲハ、アークドラゴン、ドラゴンゾンビ、クリオネ(EX)。
宝箱	ラステイション(C)、カラギニン6个、リフレクス8个、デトキシン2个 カラギニン4个 タフミール4个。

アークドラゴン的 HP 较多，不想打则可以逃跑。迷宫中的 EX 怪经验值为 60 万。

マジェコンヌの亡灵

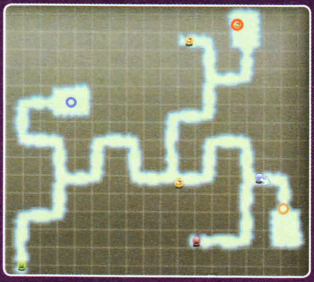
试练の洞窟	最深部
任务目的	打倒マジェコンヌの亡灵。
推荐等级	70



出现敌人	マジェコンヌの亡灵(BOSS)、ノートゥング、アークドラゴン、オマジャタクシ。
宝箱	ラステイション(B)(隐藏)、リフレクス6个、タフミール4个、メタルリボン。

果たし状

第六重机仓库	第一三格纳库
任务目的	打倒ハードブレイカー改。
推荐等级	75

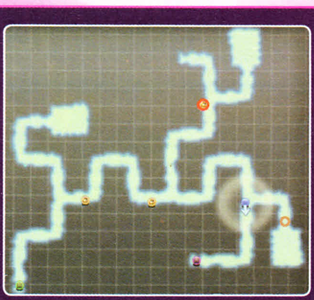


出现敌人	ハードブレイカー改(BOSS)、ボーンキング、アフリマン、レインボーセルラ、クリオネ(EX)。
宝箱	ラステイション(H)(隐藏)、リフレクス7个、カラギニン5个 タフミール2个。

完成任务“マジェコンヌの亡灵”后出现。迷宫中 EX 怪的经验值为 2 百万。

鋼の魂

第六重机仓库	秘密格纳库
任务目的	打倒M-3、キラーマシン改和ハードブレイカー改修型。
推荐等级	95

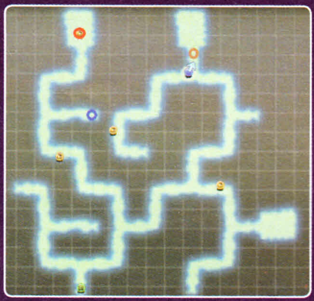


出现敌人	M-3(BOSS)、キラーマシン改(BOSS)、ハードブレイカー改修型(BOSS)、ボーンキング、アフリマン、レインボーセルラ。
宝箱	ラステイション(H)(隐藏)、フレクス7个、カラギニン5个 タフミール2个。

完成任务“果たし状”后出现。第一个 BOSS 不是很强，变身后可以一个回合内消灭。后两个 BOSS 的攻击力比较高，而且 HP 在三分之一以下时会使用攻击全体的必杀技，建议在一套必杀技攻击之后剩下的 AP 直接用于防御，慢慢跟它磨。任务给定的时间比较长，在 40 分钟左右，不用担心时间问题。

VS偽ブラックハート

第 459 号基铁塔	上层部
任务目的	打倒ブラックハートコピー。
推荐等级	90



出现敌人	ブラックハートコピー(BOSS)、ノートゥング、オマジャタクシ、アークドラゴン、クリオネ(EX)。
宝箱	ラステイション(L)(隐藏)、リフレクス10个 デトキシン5个 カラギニン5个、メタルドレス。

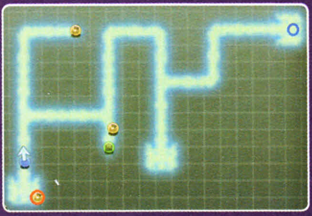
注：迷宫中有经验值 2 百万的 EX 怪。



ルウイ -

积雪の大地の异常

封印の遗迹	下层部
任务目的	打倒10只スレイプロプスター。
推荐等级	6

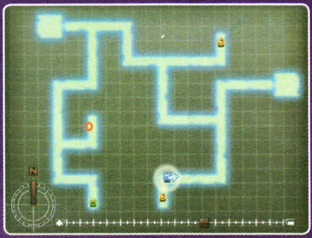


出现敌人	スレイプロプスター、ヴェルパル、デンドロビウム、シーサーペント、クリオネ(EX)。
宝箱	コールド(C)(隐藏)、ルウィー记念切手、ザ・スーパー忍。

注:迷宫中有1300经验值的EX怪。

成金ダンジョン

海贼船FX	入口付近
任务目的	取得5个ランプ。
推荐等级	5

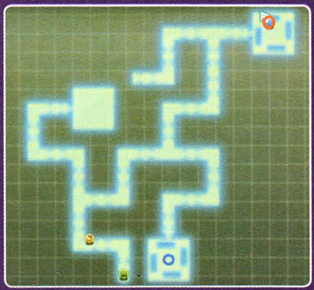


出现敌人	ランプフィッシュ、デビルテンタクル、サハギン、ビッグクラブ。
宝箱	コールド(H)(隐藏)、リフレクス10个、デトキシン10个、タフミール10个。

打倒ランプフィッシュ后有一定几率掉落ランプ。由于迷宫较大,通常在取得全部宝箱之前就收集到5个ランプ,需要有一定的耐心。

太古のメダルを探して

ドノレアーガの塔	下层部
任务目的	入手太古のメダル。
推荐等级	7

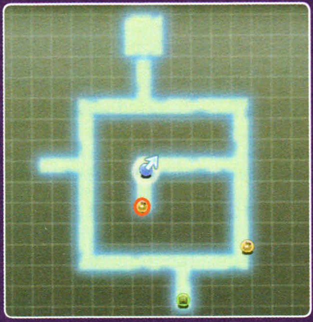


出现敌人	イエティ、コンコルド、バット、クリオネ(EX)。
宝箱	太古のメダル(隐藏)、リフレクス5个。

在完成任务"成金ダンジョン"后出现,EX怪经验1300。

购入权利书を求めて

高速艇TYPE-AL	入口付近
任务目的	入手购入权利书。
推荐等级	10

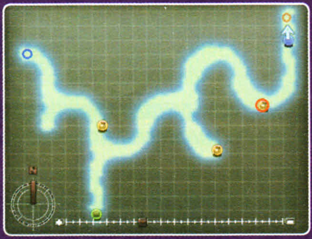


出现敌人	レヴィアタン、ダゴン、エビンナイト、カプリコーン。
宝箱	ストーン(L)、カラギニン10个。

打倒カプリコーン后有一定几率掉落购入权利书。

龙に乗った赤ん坊

仙院庙	入口付近
任务目的	打倒デッテリュー。
推荐等级	12



出现敌人	デッテリュー(BOSS)、ミノタウロス、ワジャト、全力ラビット、クリオネ(EX)。
宝箱	コールド(B)(隐藏)、データ保存机能付きキーホルダー、コールド(W)。

注:迷宫中有经验值13000的EX怪。

世界中的迷宫第一阶层

ディース雪森	第一阶层
任务目的	打倒タナトス。
推荐等级	13

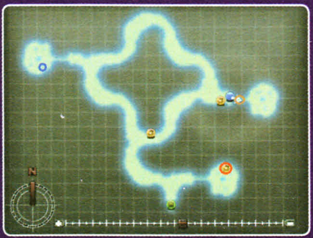


出现敌人	タナトス(BOSS)、ヴィルパル、ワイバーン、ミノタウロス、クリオネ(EX)。
宝箱	コールド(S)、ホワイトピンズ、リフレクス4个。

注:迷宫中有经验值13000的EX怪。

仙院庙

仙院庙	中层部
任务目的	打倒黑龙・幼体。
推荐等级	15

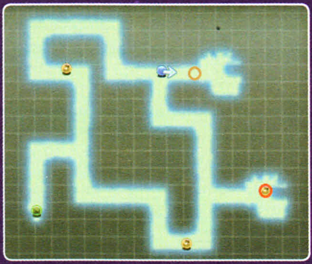


出现敌人	黑龙・幼体(BOSS)、ワジャット、全力ラビット、ミノタウロス、アイズウォーム、クリオネ(EX)。
宝箱	コールド(L)(隐藏)、リフレクス10个、へビぐるみ。

注:迷宫中有13000经验值的EX怪。

世界中的迷宫第二阶层

ディース雪森	第二阶层
任务目的	打倒迷宫の主。
推荐等级	25



出现敌人	迷宫の主(BOSS)、ヴァルパル、マンドラゴア、デス・クラブ、アイアンゴーレム。
宝箱	スノー(S)(隐藏)、リフレクス6个、タミフール6个。

私的彼女デビュー!!

海贼船FX	中层部
任务目的	入手三个イカの切り身。
推荐等级	30

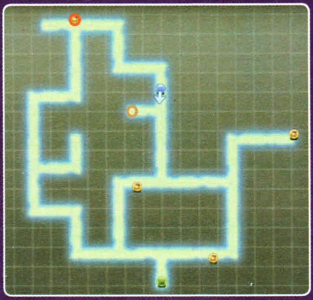


出现敌人	エビン、クラーケン、レモラ、クリオネ(EX)。
宝箱	スノー(W)(隐藏)、静电气除去キーホルダー、リフレクス8个 カラギニン10个。

クラーケン会掉落イカの切り身,但是出现频率不高。迷宫中EX怪饿经验值为52000。

ローレライの歌声

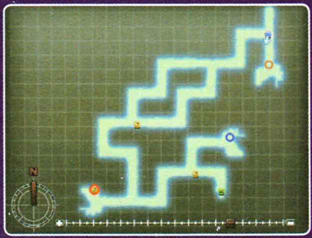
高速艇TYPE-AL	中层部
任务目的	打倒ローレライ。
推荐等级	38



出现敌人	ローレライ(BOSS)、アークリンドパル、サハギンキング、グリムウォーム。
宝箱	スノー(B)(隐藏)、リフレクス8个、封印されし魔王の左足、デトキシン4个。

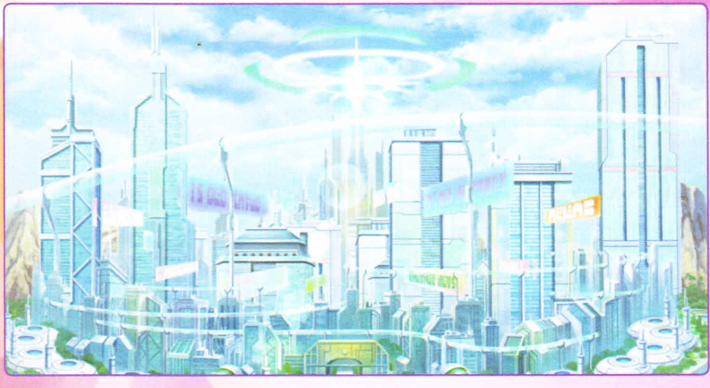
世界中的迷宫第三阶层

ディース雪森	第三阶层
任务目的	打倒雪森の妖精。
推荐等级	45



出现敌人	雪森の妖精(BOSS)、スケルトンキング、デスキラービー、レッドフィッシュ、クリオネ(EX)。
宝箱	ストーン(H)(隐藏)、リフレクス5个、使用済みテレホンカード。

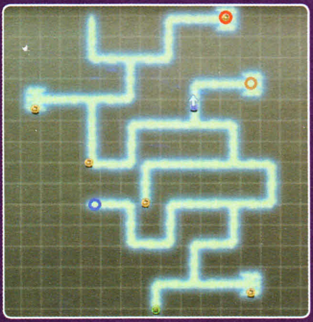
打倒BOSS后有一定概率能够得到コンパ的武器试验药Y,比试验药X略强。EX怪的经验值为332000。



信息集结 特企集结 动作集结 攻略集结

すごいキノコ

封印の遗迹	中层部
任务目的	打倒キングティアマット。
推荐等级	70



出现敌人	キングティアマット(BOSS)、ノートゥング、オマジャタクシ、アークドラゴン、クリオネ(EX)。
宝箱	ルウィー(L)(隐藏)、リフレクス5个、デトキシン2个、カラギニン5个、タフミール3个。

注：迷宫中的EX怪经验值为60万。

逆转サバイバー

海贼船FX	最深部
任务目的	打倒セルラ。
推荐等级	80

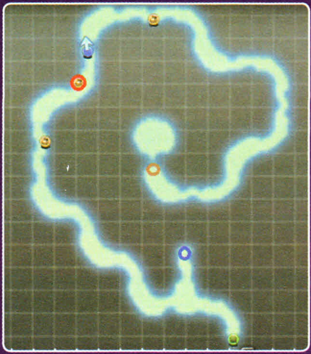


出现敌人	セルラ(BOSS)、SAA—4、ゴールデンドッグ、レイ・シー、起动兵。
宝箱	ルウィー(W)(隐藏)、カラギニン5个、リフレクス10个。

打倒BOSS后它会掉落コンパ的武器——海洋が作りし麻醉毒。

モノクロアウト

仙院庙	危险区域
任务目的	打倒龙王和龙王妃。
推荐等级	70



出现敌人	黑き龙の王(BOSS)、白き龙の王妃(BOSS)、暗暗の杀戮者、ビッグアイ、ボーンキング、クリオネ(EX)。
宝箱	ルウィー(C)(隐藏)、タフミール10个、ビンテージハット。

完成任务“逆转サバイバー”后出现。迷宫中EX怪的经验值为2百万。迷宫中暗暗の杀戮者比较强，而且一次会出现两只。建议带上逃跑道具。

八十禍津日神招来

封印の遗迹	最深部
任务目的	打倒八十禍津日神。
推荐等级	99

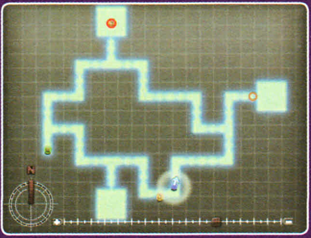


出现敌人	八十禍津日神(BOSS)、SAA—4、ゴールデンドッグ、レイ・シー、起动兵。
宝箱	ルウィー(H)(隐藏)、リフレクス10个、デトキシン5个、时空の腕轮。

完成任务“モノクロアウト”后出现。BOSS是最终BOSS的强化版，攻击力提升了不少，在使用必杀技后直接防御，否则被其必杀技打中基本上就倒下了。任何属性攻击对BOSS都不起作用，建议由物理攻击高的角色作为主要输出。

VS伪ホワイトハート

ドノレアーガの塔	上层部
任务目的	打倒ホワイトハートコピー。
推荐等级	100



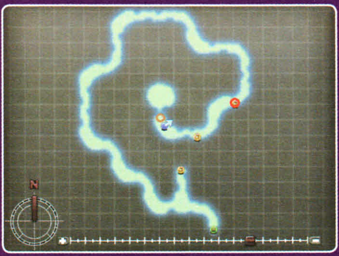
出现敌人	ホワイトハートコピー(BOSS)、ノートゥング、オマジャタクシ、アークドラゴン。
宝箱	ルウィー(B)(隐藏)、ビンテージコート。

BOSS没什么难度，50级以上就能来挑战。途中需要利用到逃跑道具。

龙の王

仙院庙	龙の巢
任务目的	打倒龙の王
推荐等级	45

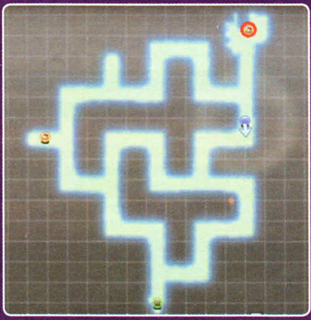
出现敌人	龙の王(BOSS)、桃色アゲハ、ラフレシア、クジャタ。
宝箱	スノー(L)(隐藏)、ホイッスルキーホルダー、リフレクス15个。



リーンボックス

野兽の森

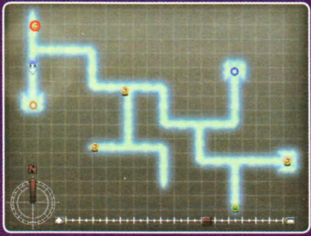
マードの森	入口
任务目的	打倒5只牛鬼。
推荐等级	7



出现敌人	なき草、牛鬼、バット、デンドロビウム。
宝箱	ブラスト(S)、リーンボックス记念切手。

志愿者募集中

封印の遗迹	下层部
任务目的	打倒邪龙。
推荐等级	8

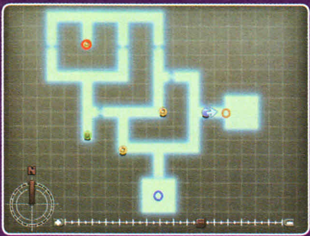


出现敌人	邪龙(BOSS)、バット、レイドパル、なき草、クリオネ(EX)。
宝箱	ブラスト(L)(隐藏)、グリーンピンズ、カラギニン6个、リフレクス6个。

注：迷宫中有1300经验值的EX怪。

グリハン

ハイラノレ城	F1
任务目的	打倒グリフォン亚种。
推荐等级	12

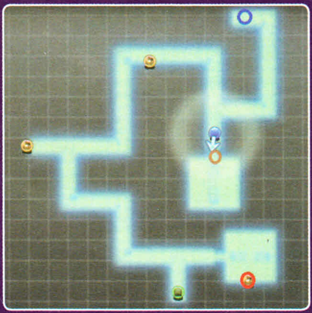


出现敌人	グリフォン亚种(BOSS)、极乐鸟、キラービー、フェンリル、クリオネ(EX)。
宝箱	ブラスト(B)(隐藏)、予约特典キーホルダー、リフレクス5个。

注：迷宫中有1300经验值的EX怪。

青き影の龙(DLC)

レムナン塔	下层部
任务目的	打倒少年の影。
推荐等级	20

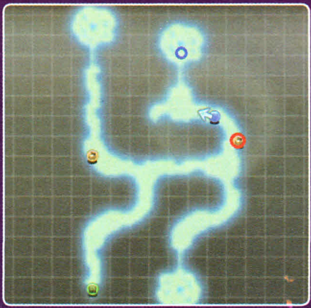


出现敌人	少年の影(BOSS)、デーモン、ゴーレム、ミストドラゴン、クリオネ(EX)。
宝箱	ソーダ(隐藏)、リフレクス4个、カラギニン6个。

DLC任务，在任务中可以取得コンパ的武器ソーダ。

ピュアな青ぎ物

ステラ矿山	入口付近
任务目的	入手稀少な矿物。
推荐等级	10

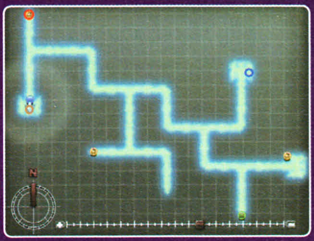


出现敌人	ゴルゴス、キラービー、极乐鸟、クリオネ(EX)。
宝箱	ブラスト(H)(隐藏)、ブラスト(W)。

ゴルゴス掉落稀少な矿物，但是ゴルゴス的出现率不高，建议使用铃铛刷出。EX怪的经验值为1300。

眠れる巨像

封印の遗迹	中层部
任务目的	打倒守人
推荐等级	15

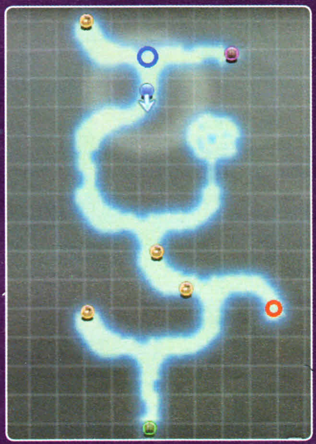


出现敌人	守人(BOSS)、キラービー、恶魔の瞳、フェンリル、クリオネ(EX)。
宝箱	ブラスト(C)(隐藏)、封印されし魔王の右足、カラギニン4个。

注: 迷宫中有13000经验值的EX怪。

ディスク搜索依赖

ステラ矿山	中层部
任务目的	找到怪しい段ボール。
推荐等级	20

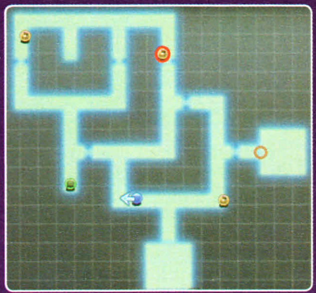


出现敌人	恶魔の瞳、フェンリル、ゴーレム、クリオネ(EX)。
宝箱	怪しい段ボール(隐藏)、リフレクス4个、リフレクス5个、カラギニン1个。

注: 迷宫中有13000经验值的EX怪。

店员搜索

ハイラノレ城	F2
任务目的	打倒マカロン。
推荐等级	20



出现敌人	マカロン(BOSS)、デーモン、ゴーレム、サンダーバード。
宝箱	メイド(S)(隐藏)、リフレクス2个、カラギニン4个。

グリハンG

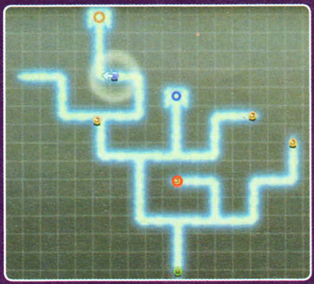
ハイラノレ城	F3
任务目的	打倒グリフォン希少种。
推荐等级	30



出现敌人	グリフォン希少种(BOSS)、ペリュトン、アースサーペント、チャリオット、リングドラゴン。
宝箱	メイド(B)(隐藏)、リフレクス10个、ウサぐるみ。

英雄の传说

封印の遗迹	中层部
任务目的	打倒アババババン。
推荐等级	30

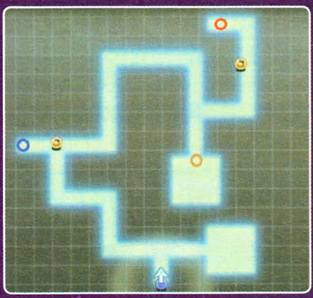


出现敌人	アババババン(BOSS)、ペリュトン、ターニア、リングドラゴン、マンドラゴア、クリオネ(EX)。
宝箱	メイド(H)(隐藏)、地域复兴切手、カラギニン5个、タフミール6个。

注: 迷宫中有52000经验值的EX怪。

星を见た人

レムナン塔	中层部
任务目的	打倒アンタレス。
推荐等级	40

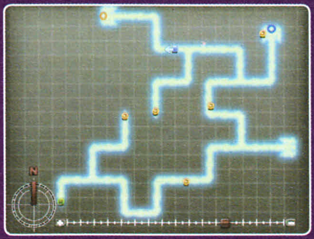


出现敌人	アンタレス(BOSS)、レッサーバット、トール、グレーターデビル、ヴァルキリー、クリオネ(EX)。
宝箱	メタル(L)(隐藏)、リフレクス6个 タフミール4个、キーリングホルダー。

注: 迷宫中有150000经验值的EX怪。

ダンシングバタフライ

封印の遗迹	最深部
任务目的	打倒ポイズンバタフライ。
推荐等级	40



出现敌人	ポイズンバタフライ(BOSS)、レッサーバット、トール、グレーターデビル、ヴァルキリー、クリオネ(EX)。
宝箱	リフレクス8个、デトキシン10个、カラギニン5个、カラギニン2个。

迷宫中有150000经验值的EX怪。BOSS有两只，攻击附带毒，建议用アイエフ的全体回复毒状态的道具技能来进行回复。

俺の龙をみよ

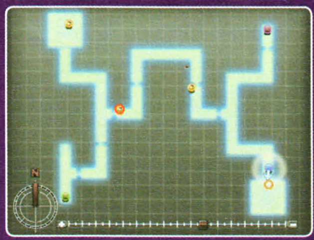
ステラ矿山	下层部
任务目的	打倒バハムート。
推荐等级	35



出现敌人	バハムート(BOSS)、タイラント、ドラゴン、マンドラゴア、ターニア。
宝箱	メイド(W)(隐藏)、タフミール8个、守护女神ブロマイド。

战乙女三姐妹

ハイラノレ城	F4
任务目的	打倒战乙女三姐妹。
推荐等级	55



出现敌人	ブリュンヒルデ(BOSS)、シュヴェルトライテ(BOSS)、オルトリンデ(BOSS)、ドラゴンゾンビ、タンニーア、ノートゥング。
宝箱	メイド(L)(隐藏)、カラギニン5个、タフミール5个。

BOSS战是三个BOSS一起出场，不过她们的攻击力不高，可以采取逐个击破的方法。顺带一提，在这里可以比较轻松解锁100连击的奖杯，将其中一个BOSS打到破防之后使用ブラックハート的必杀技攻击敌人，便可以轻松达成100连击。

リーンボックス特命课

レムナン塔	上层部
任务目的	打倒マカロン们。
推荐等级	70

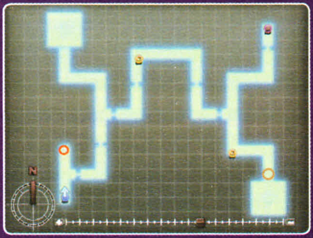


出现敌人	マカロン(BOSS)、委员长マカロン(BOSS)、ぷりっこマカロン(BOSS)、队长マカロン(BOSS)、アークドラゴン、ノートゥング、アリーマン。
宝箱	リーンボックス(B)(隐藏)、リフレクス4个、デトキシン4个 カラギニン4个、ブラッドリボン。

途中有一定概率遇到两只アークドラゴン一起出现，如果不想打的话请带好逃跑道具。

VS伪グリーンハート

ハイラノレ城	F5
任务目的	打倒グリーンハートコピー。
推荐等级	90

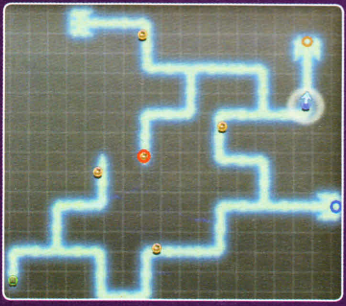


出现敌人	グリーンハートコピー(BOSS)、ノートゥング、アフリマン、ウロボロス。
宝箱	リーンボックス(L)(隐藏)、リフレクス6个、エリートドレス。

完成任务“リーンボックス特命课”后出现。

激斗・巨牛の王

封印の遗迹	上层部 封印区画
任务目的	打倒キングバッファロー。
推荐等级	75



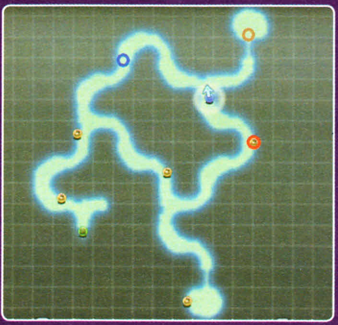
出现敌人	キングバッファロー(BOSS)、レッサーバット、トール、グレーターデビル、ヴァルキリー、クリオネ(EX)。
宝箱	リーンボックス(S)、リフレクス6个、カラギニン4个、タフミール5个、エリートリボン。

完成任务“VS 伪グリーンハート”后出现。迷宫中 EX 怪的经验值为 2 百万。BOSS 怕风，用风属性攻击可以对 BOSS 造成大伤害。

薄暗い地の底から

レムナン塔	上层部
任务目的	打倒デウス・エクス・マキナ。
推荐等级	75

出现敌人	デウス・エクス・マキナ(BOSS)、怪鸟、タンニーア、ウロボロス、クリオネ(EX)。
宝箱	リーンボックス(W)(隐藏)、リフレクス10个、カラギニン9个、デトキシン8个、ブラッドドレス。



EX 怪经验 2 百万。BOSS 的攻击力非常高，一定要剩下一些 AP 来防御，否则基本上被打到就是 4000 以上的 HP。BOSS 的 HP 剩三分之一以下时会使用攻击全体的必杀技，被打中基本上不死也残废。建议等级高了之后再来挑战。

资料篇

各个角色的道具技能列表

注：必要素材一栏中的格式为“リフレクス（绿）/デトキシン（红）/カラギニン（蓝）/タフミール（紫）”。

ネプテューヌ

名称	效果	发动条件	必要素材
ネプビタン	自己的 HP 回复 30%	受到伤害后 HP50% 以下时	5/0/0/0
ネプビタン C	自己的 HP 回复 50%	受到伤害后 HP30% 以下时	10/0/4/0
ネプビタン X	自己的 HP 回复 70%	受到伤害后 HP15% 以下时	16/0/8/0
ネプビタン MAX	自己的 HP 回复 100%	受到伤害后 HP5% 以下时	20/0/10/0
EX ネプビタン	自己的 HP 回复 50%	HP 少于 30% 时防御	20/0/15/0
NEO ネプビタン	自己的 HP 回复 50%	HP 少于 30% 时利用接力棒成为前卫	20/0/10/0
ネプビタン DX	自己的 HP 回复 70%	HP10% 以下结束行动时	30/0/10/0
解毒剂	治疗自己的毒状态	行动开始时处于毒状态	0/6/2/0
麻痹治し	治疗自己的麻痹状态	行动开始时处于麻痹状态	0/6/0/2
プロテイン	让自己进入ルナティック状态	战斗开始时 HP 在 30% 以上	10/10/0/10
祝福の药	让自己进入ヒール状态	战斗开始时 HP 在 30% 以上	30/30/0/30
神界の秘药	让自己进入ヒール状态	行动开始时 HP 在 70% 以上	40/30/0/40

コンパ

名称	效果	发动条件	必要素材
应急手当	自己的 HP 回复 30%	受到伤害后 HP50% 以下时	5/0/0/0
紧急处置	自己的 HP 回复 50%	受到伤害后 HP30% 以下时	10/0/4/0
コンパのお手制伤药	自己的 HP 回复 70%	受到伤害后 HP15% 以下时	16/0/8/0
コンパ特制回复药	自己的 HP 回复 100%	受到伤害后 HP5% 以下时	20/0/10/0
お手制ドリンク C	自己的 HP 回复 50%	HP30% 以下时防御	20/0/15/0
お手制ドリンク H	自己的 HP 回复 50%	HP 少于 30% 时利用接力棒成为前卫	20/0/10/0
应急キット	全体的 HP 回复 30%	队伍中有人 HP50% 以下时开始行动	25/0/10/10
救急キット	全体的 HP 回复 50%	队伍中有人 HP30% 以下时开始行动	30/0/20/20
医疗キット	全体的 HP 回复 70%	队伍中有人 HP20% 以下时开始行动	40/0/40/40
苏生キット	战斗不能的队友复活，回复 HP 最大值的 30%	队伍中有人战斗不能时开始行动	30/20/0/10
超苏生キット	战斗不能的队友复活，回复 HP 最大值的 50%	队伍中有人战斗不能时利用接力棒成为前卫	50/20/20/20
コンパの苏生术	战斗不能的队友复活，回复 HP 最大值的 70%	队伍中有人战斗不能时开始行动	60/30/30/30

アイエフ

名称	效果	发动条件	必要素材
グリーングラス	自己的 HP 回复 30%	受到伤害后 HP50% 以下时	5/0/0/0
レッドグラス	自己的 HP 回复 50%	受到伤害后 HP30% 以下时	10/0/4/0
ゴールドグラス	自己的 HP 回复 70%	受到伤害后 HP15% 以下时	16/0/8/0
キュアビタミン I	自己的 HP 回复 50%	HP 少于 50% 时利用接力棒成为前卫	20/0/10/0
キュアビタミン F	自己的 HP 回复 70%	HP15% 以下时防御	20/0/15/0
特大グリーングラス	全体的 HP 回复 30%	战斗结束后队伍中有人 HP 少于 50%	20/0/15/10
クイックポッド	全体的 HP 回复 50%	队伍中有人 HP30% 以下时开始行动	30/0/20/20
青い药	自己的 AP 回复 20	利用接力棒成为前卫时	20/20/20/20
赤い药	全体的 AP 回复 10	利用接力棒成为前卫时	30/30/30/30
解毒剂	治疗全体的毒状态，并回复 10% 的 HP	队伍中有人处于毒状态时遭到攻击	10/6/4/0
筋弛缓剂	治疗全体的麻痹状态，并回复 10% 的 HP	队伍中有人处于麻痹状态时遭到攻击	10/6/2/2
苏生药	战斗不能的队友复活，回复 HP 最大值的 50%	队伍中有人战斗不能时结束行动	50/20/20/20

ブラックハート

名称	效果	发动条件	必要素材
ポーション	自己的 HP 回复 30%	受到伤害后 HP50% 以下时	5/0/0/0
HI ポーション	自己的 HP 回复 50%	受到伤害后 HP30% 以下时	10/0/4/0
EX ポーション	自己的 HP 回复 70%	受到伤害后 HP15% 以下时	16/0/8/0
エリクサー	自己的 HP 回复 100%	受到伤害后 HP5% 以下时	20/0/10/0
レッドポーション	自己的 HP 回复 50%	HP 少于 50% 时防御	20/0/15/0
イエローポーション	自己的 HP 回复 50%	HP10% 以下结束行动时	30/0/10/0
ブルーポーション	自己的 HP 回复 50%	HP 少于 50% 时利用接力棒成为前卫	20/0/10/0
エフェドリンク	让自己进入ハイテンション状态	HP70% 以上时结束行动	30/25/0/35
解毒剂	治疗自己的毒状态	行动开始时处于毒状态且 HP 在 80% 以下	0/6/4/0
筋弛缓剂	治疗自己的麻痹状态	行动开始时处于麻痹状态且 HP 在 80% 以下	0/6/0/4
ブレイブハート	让自己进入ルナティック状态	HP30% 以上时开始战斗	30/30/25/40
神界の秘药	让自己进入ヒール状态	HP50% 以上时开始行动	40/30/0/40

グリーンハート

名称	效果	发动条件	必要素材
キュアボトル	自己的 HP 回复 30%	受到伤害后 HP50% 以下时	5/0/0/0
レッドボトル	自己的 HP 回复 50%	受到伤害后 HP30% 以下时	10/0/4/0
ブルーボトル	自己的 HP 回复 70%	受到伤害后 HP15% 以下时	16/0/8/0
ゴールドボトル	自己的 HP 回复 100%	受到伤害后 HP5% 以下时	20/0/10/0
キュアオイル	自己的 HP 回复 50%	HP 少于 50% 时防御	20/0/15/0
ヒールパウダー	自己的 HP 回复 50%	HP10% 时结束行动	30/0/10/0
キュアパウダー	自己的 HP 回复 50%	HP 少于 50% 时利用接力棒成为前卫	20/0/10/0
ロウパウダー	让自己进入ロウテンション状态	行动开始时自己的 HP 在 50% 以上	30/30/0/25
ハイパウダー	让自己进入ハイテンション状态	行动结束时自己的 HP 在 70% 以上	30/25/0/35
解毒剂	治疗自己的毒状态	行动开始时处于毒状态且 HP 在 80% 以下	0/6/4/0
筋弛缓剂	治疗自己的麻痹状态	行动开始时处于麻痹状态且 HP 在 80% 以下	0/6/0/4
神界の秘药	让自己进入ヒール状态	战斗开始时 HP 在 30% 以上	40/30/0/40

ホワイトハート

名称	效果	发动条件	必要素材
伤药	自己的 HP 回复 30%	受到伤害后 HP50% 以下时	5/0/0/0
いい伤药	自己的 HP 回复 50%	受到伤害后 HP30% 以下时	10/0/4/0
すごい伤药	自己的 HP 回复 70%	受到伤害后 HP15% 以下时	16/0/8/0
超回复の伤药	自己的 HP 回复 100%	受到伤害后 HP5% 以下时	20/0/10/0
恵みの药	自己的 HP 回复 50%	HP 少于 50% 时防御	20/0/15/0
とてもすごい伤药	自己的 HP 回复 50%	行动终了时	30/0/10/0
愈しの药	自己的 HP 回复 50%	HP 少于 50% 时利用接力棒成为前卫	20/0/10/0
兴奋剂	让自己进入ハイテンション状态	战斗开始时自己的 HP 在 50% 以上	30/20/0/20
镇静剂	让自己进入ロウテンション状态	行动开始时自己的 HP 在 70% 以上	20/10/0/20
どくけし	治疗自己的毒状态	行动开始时处于毒状态且 HP 在 80% 以下	0/6/4/0
まひなおし	治疗自己的麻痹状态	行动开始时处于麻痹状态且 HP 在 80% 以下	0/6/0/4
神界の秘药	让自己进入ヒール状态	战斗开始时 HP 在 30% 以上	40/30/0/40



全武器装备品

武器

ネプテューヌ

名称	攻击力	魔法攻击力	入手场所	价格
使い古された木刀	5	0	初期装备	–
木刀	20	0	教学关卡	–
太刀	200	100	商店	1000
试作型ビームソード	400	0	"大企业と协会の黑い系がり"事件迷宫中的隐藏宝箱	–
竹刀	400	400	DLC 任务"目覚める巨牛"迷宫中的隐藏宝箱	–
试作型アルマッス	450	0	事件	–
无铭刀	700	300	商店	5000
レーザー竹刀	750	500	DLC 任务"暴走ロボを讨て"迷宫中的隐藏宝箱	–
总长の木刀	800	300	"雪の森の支配者"事件的迷宫宝箱、商店	10000
机械剑アルマッス改	1300	0	事件	–
妖刀・村雨	1700	1100	商店	40000
妖刀・村正	2200	0	商店	120000
ハンディングソード	100	0	商店	1200
バスターソード	300	0	商店	3000
クレイモア	1100	0	商店	30000
エクスキューショナー	2000	0	商店	50000
エスペランサー	2200	0	商店	100000
冥剑・ウンドワート	2300	500	"星を见た人"任务中 BOSS 掉落、商店	200000
クラウ・ソラス	2800	0	商店	150000
エクスカリバー	3500	0	"薄暗い地の底から"任务 BOSS 掉落、商店	250000
アガートラーム	3000	1200	"八十祸津日神招来"任务 BOSS 掉落、商店	300000
レーヴァテイン	3300	3000	"すごいキノコ"任务 BOSS 掉落	–

コンパ

名称	攻击力	魔法攻击力	备注	入手场所	价格
试验药	30	30	–	初期装备	–
使用期限切れの溶液	100	120	–	商店	800
メディカルドラッグ	150	165	–	"モンスターに占领された塔"事件迷宫中的隐藏宝箱、商店	1500
ゲルカロイド	200	210	–	商店	1800
メガトキシン	400	500	–	商店	2000
ギガトキシン	700	850	–	商店	5000
テトロドキシン	700	1000	一定概率使敌人中毒	商店	30000
パラドキシン	700	1000	一定概率使敌人麻痹	商店	30000
テラトキシン	1000	1200	–	商店	35000
テトロドキシンF	1000	1800	一定概率使敌人中毒	商店	45000
パラドキシンF	1000	1800	一定概率使敌人麻痹	商店	45000
使用済み核燃料	1300	2100	–	商店	120000
ヒドラキシン	1300	2100	一定概率使敌人麻痹	商店	120000
使用済み溶液	1500	2200	–	"アヴニール本社へ"事件迷宫中隐藏宝箱、商店	100000
大地が作りし猛毒	1800	2600	一定概率使敌人中毒	"リーンボックス特命课"任务 BOSS 掉落、商店	200000
海洋が作りし麻醉毒	2000	2400	一定概率使敌人麻痹	"逆转サバイバー"任务 BOSS 掉落、商店	200000
试验药X	1800	2600	–	"世界中の迷宫 第一阶层"任务 BOSS 掉落	140000
试验药Y	2000	2900	–	"世界中の迷宫 第三阶层"任务 BOSS 掉落、商店	200000
突然变异种の血	2800	3000	–	商店	450000
ソーダ	600	1000	–	DLC 任务"苍き影の龙"迷宫中的隐藏宝箱	–

アイエフ

名称	攻击力	魔法攻击力	备注	入手场所	价格
カタール	50	0	–	初期装备	–
フリークダイアモンド	400	100	–	商店	3000
アサシンブレイド	700	0	–	商店	5000
疾风のカタール	1200	0	–	"贵族邸袭击"事件迷宫中的宝箱、商店	25000
ソードブレイカー	2000	500	–	商店	50000
フリークダイヤモンド	2500	1200	–	"ネプテューヌさん迖へ"任务 BOSS 掉落、商店	130000
双剑ネプテューヌ	2800	0	–	商店	150000
トリプルエッヂ	1000	500	–	DLC 任务"炼金术のお手伝い"迷宫中的隐藏宝箱	–
クロー	100	0	–	商店	1200
ポイズンクロー	1000	0	一定概率使敌人中毒	商店	20000
パラライズクロー	1000	0	一定概率使敌人麻痹	商店	20000
银鳞の爪	1800	0	–	商店	50000
ブラッドクロー	1800	0	–	商店	50000
霸王の爪	2700	1800	–	商店	170000

ブラックハート

名称	攻击力	魔法攻击力	备注	入手场所	价格
ショートソード	100	0	–	初期装备	–
レイピア	2000	1500	–	商店	150000
エリュシオン	2800	2500	–	商店	270000
メイルブレイカー	3000	2500	行动速度上升	"VS 伪ブラックハート"任务 BOSS 掉落、宝箱	430000
アロンダイト	3000	2800	–	商店	450000
ファントムブレイド	3300	2800	–	商店	480000
デュランダル	3600	2500	–	商店	500000

グリーンハート

名称	攻击力	魔法攻击力	入手场所	价格
パイク	20	0	初期装备	–
ジャベリン	2000	2200	商店	150000
ハルバート	2400	3000	商店	270000
ゲイボルグ	2800	2300	"VS 伪グリーンハート"任务 BOSS 掉落、商店	250000
ソードランス	3000	1500	商店	280000
ブリューナク	3300	3500	"激斗・巨牛の王"任务 BOSS 掉落、商店	400000
グングニル	3500	3300	商店	500000

ホワイトハート

名称	攻击力	魔法攻击力	备注	入手场所	价格
ハンマー	100	100	–	初期装备	–
ヘビーハンマー	2000	1500	–	商店	150000
スチールハンマー	2900	2000		商店	270000
アトムブレイカー	3000	1500		商店	430000
フェザーハンマー	3300	2300	行动速度上升	"VS 伪ホワイトハート"任务 BOSS 掉落、商店	400000
ミョルニル	3200	2000	–	商店	380000
ハードクラッシャー	3800	0	一定概率出现ヒール状态	"モノクロアウト"任务 BOSS 掉落、商店	500000

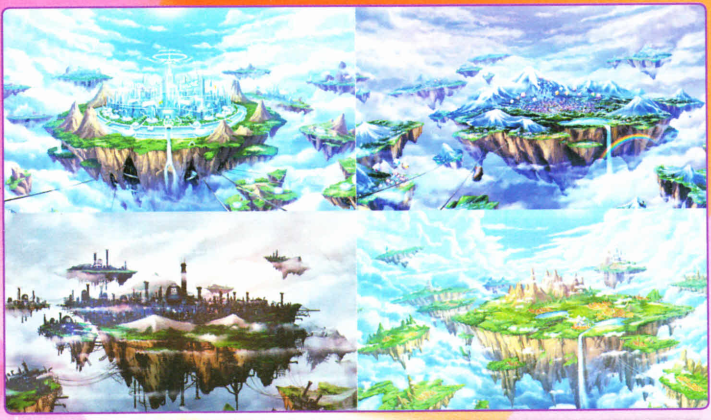
リング

名称	物理防御力	魔法防御力	备注	入手场所	价格
バッテンブレスレット	30	0	ネプテューヌ限定	初期装备	–
レザーブレスレット	200	100	–	商店	800
スタッズブレスレット	500	350	–	"ラステイションの现状"事件迷宫中的隐藏宝箱、"异端者を追って"事件迷宫中的隐藏宝箱	–
クロスブレスレット	800	500	–	商店	2000
パールブレスレット	1200	800	–	商店	3000
ヴィンテージブレスレット	1700	1500	–	商店	5000
ゴールドブレスレット	2000	1850	–	商店	7000
スチールアームレット	100	200	–	商店	800
コードアームレット	350	500	–	商店	1500
ルーンアームレット	500	800	–	商店	2000
ロイヤルアームレット	800	1200	–	商店	3000
シルバーアームレット	1500	1700	–	商店	5000
プラチナアームレット	1850	2000	–	商店	7000
ミサンガ	50	0	–	商店	1000
成就のミサンガ	100	50	–	商店	1500
幸运の腕轮	100	0	–	"迷子と黑い机影"事件迷宫中的隐藏宝箱	–
幸福の腕轮	500	0	–	"迷子と黑い机影"事件中打倒 BOSS 后掉落	–
いわくつきの腕轮	900	900	全属性耐性 −30%	商店	2500
体力の腕轮	500	350	HP+500	"アヴニールの外回り"事件迷宫中的隐藏宝箱	–
怪力の腕轮	1100	1100	HP+1000	"正体不明の袭击者"事件中打倒??? 后掉落	–
超力の腕轮	1800	1800	HP+1500	"神界へと至る道"事件迷宫的 BOSS 掉落、经验值 332000 的 EX 怪掉落	–
知惠の腕轮	700	700	AP+5	"アヴニールからの依赖"事件迷宫中的隐藏宝箱	–
贤者の腕轮	1600	1600	AP+15	打倒 332000 经验值的クリオネ后随机掉落	–
时空の腕轮	2200	1800	火水属性耐性 +30%，风地属性耐性 −30%，HP+500，AP+10	"八十祸津日神招来"任务迷宫中的宝箱	–
神界の腕轮	–	–	bug，无法装备	经验值 60 万和 2 百万的 EX 怪掉落	–
耐火のリング	300	400	火耐性 +15%	商店	2500
耐水のリング	300	400	水耐性 +15%	商店	2500
耐风のリング	300	400	风耐性 +15%	商店	2500
耐地のリング	300	400	地耐性 +15%	商店	2500
シールド发生装置	300	300	全属性耐性 +10%	商店	2500
加速装置	300	300	移动速度上升	商店	2500
包带	30	10	コンパ限定	初期装备	–
ギルドの腕时计	40	0	アイエフ限定	初期装备	–
思春期の包带	1200	1200	全属性耐性 −50%	"异端者が语る终末の予感"事件迷宫的隐藏宝箱、商店	2000
トリニティバングル	1000	1000	AP+6	DLC 任务"里切りへの复雠"迷宫的隐藏宝箱	–
モンキーブレスレット	1000	1000	行动速度上升	DLC 任务"プラネテューヌ复兴计画"迷宫的隐藏宝箱	–

处理器

名称	Clock Frequency	Memory	Heat	炎耐性	水耐性	风耐性	地耐性	备注
パープル(H)	1400	540	150	0	0	0	0	ネプテューヌ初期装备
パープル(C)	1600	510	100	0	0	0	0	ネプテューヌ初期装备
パープル(S)	1600	540	100	0	0	0	0	ネプテューヌ初期装备
パープル(W)	1800	540	100	0	0	0	0	ネプテューヌ初期装备
パープル(B)	1400	480	50	0	0	0	0	ネプテューヌ初期装备
パープル(L)	1800	540	100	0	0	0	0	ネプテューヌ初期装备
グリーン(H)	1600	540	70	0	0	0	0	グリーンハート初期装备
グリーン(C)	1400	480	100	0	0	0	0	グリーンハート初期装备
グリーン(S)	1800	480	70	0	0	0	0	グリーンハート初期装备
グリーン(W)	1600	480	70	0	0	0	0	グリーンハート初期装备
グリーン(B)	1300	420	40	0	0	0	0	グリーンハート初期装备
グリーン(L)	1900	480	70	0	0	0	0	グリーンハート初期装备
リーンボックス(S)	1700	510	90	0	0	0	0	“激斗・巨牛の王”任务中的隐藏宝箱，グリーンハート专用。
リーンボックス(W)	1700	510	90	0	0	0	0	“薄暗い地の底から”任务中的隐藏宝箱，グリーンハート专用。
リーンボックス(B)	1700	510	90	0	0	0	0	“リーンボックス特命课”任务中的隐藏宝箱，グリーンハート专用。
リーンボックス(L)	1700	510	90	0	0	0	0	“VS 伪グリーンハート”任务中的隐藏宝箱，グリーンハート专用。
ブラック(H)	1500	510	150	0	0	0	0	ブラックハート初期装备
ブラック(C)	1600	450	100	0	0	0	0	ブラックハート初期装备
ブラック(S)	1700	510	100	0	0	0	0	ブラックハート初期装备
ブラック(W)	1800	510	100	0	0	0	0	ブラックハート初期装备
ブラック(B)	1700	570	50	0	0	0	0	ブラックハート初期装备
ブラック(L)	1900	510	100	0	0	0	0	ブラックハート初期装备
ラステイション(H)	1800	480	100	0	0	0	0	“钢の魂”任务中的隐藏宝箱，ブラックハート专用。
ラステイション(C)	1800	480	100	0	0	0	0	“どこまでもいっしょ。”任务中的隐藏宝箱，ブラックハート专用。
ラステイション(S)	1800	480	100	0	0	0	0	“果たし状”任务中的隐藏宝箱，ブラックハート专用。
ラステイション(B)	1800	480	100	0	0	0	0	“マジェコンヌの亡灵”任务中的隐藏宝箱，ブラックハート专用。
ラステイション(L)	1800	480	100	0	0	0	0	“VS 伪ブラックハート”任务中的隐藏宝箱，ブラックハート专用。
ホワイト(H)	1200	540	100	0	0	0	0	ホワイトハート初期装备
ホワイト(C)	1200	540	60	0	0	0	0	ホワイトハート初期装备
ホワイト(S)	1200	540	60	0	0	0	0	ホワイトハート初期装备
ホワイト(W)	1200	540	60	0	0	0	0	ホワイトハート初期装备
ホワイト(B)	1200	540	20	0	0	0	0	ホワイトハート初期装备
ホワイト(L)	1200	540	60	0	0	0	0	ホワイトハート初期装备
ルウィー(H)	1400	570	50	0	0	0	0	“八十祸津日神招来”任务中的隐藏宝箱，ホワイトハート专用。
ルウィー(C)	1400	570	50	0	0	0	0	“モノクロアウト”任务中的隐藏宝箱，ホワイトハート专用。
ルウィー(W)	1400	570	50	0	0	0	0	“逆转サバイバー”任务中的隐藏宝箱，ホワイトハート专用。
ルウィー(B)	1400	570	50	0	0	0	0	“VS 伪ホワイトハート”任务中的隐藏宝箱，ホワイトハート专用。
ルウィー(L)	1400	570	50	0	0	0	0	“すごいキノコ”任务中的隐藏宝箱，ホワイトハート专用。

名称	Clock Frequency	Memory	Heat	炎耐性	水耐性	风耐性	地耐性	备注
ブレイズ(H)	1600	510	80	15	−7	0	0	“动きたくない”任务迷宫的隐藏宝箱中。
コールド(H)	800	585	200	0	15	0	−7	“成金ダンジョン”任务迷宫的隐藏宝箱中。
ブラスト(H)	1500	510	80	0	0	15	−7	“ピュアな贡ぎ物”任务迷宫的隐藏宝箱中。
武(H)	1200	540	100	0	0	0	0	“正义の系谱”任务迷宫的隐藏宝箱中。
グランド(H)	700	585	50	0	0	−7	15	“不屈の心”任务迷宫的隐藏宝箱中。
ストーン(H)	2000	600	200	2	2	2	2	“世界中の迷宫 第三阶层”任务迷宫的隐藏宝箱中。
ダンボール(H)	1900	450	150	−20	0	0	0	“神との战争”任务迷宫的隐藏宝箱中。
メイド(H)	1300	570	90	0	0	0	0	“英雄の传说”任务迷宫的隐藏宝箱中。
ネコ(H)	1500	480	150	0	0	0	0	商店
スノーメン(H)	1400	480	90	−30	30	0	0	商店
フォースホワイト(H)	1200	540	70	0	0	0	0	商店
フォースブラック(H)	1400	510	80	0	0	0	0	商店
フォースグリーン(H)	1500	480	70	0	0	0	0	商店
フォースレッド(H)	1200	570	90	0	0	0	0	商店
フォースブルー(H)	1200	570	80	0	0	0	0	商店
ブレイズ(C)	1200	570	85	25	−15	0	0	“暴走する龙”的 BOSS 掉落
コールド(C)	1000	600	50	0	25	0	−15	“积雪の大地の异常”任务迷宫的隐藏宝箱中。
ブラスト(C)	1500	510	80	0	0	25	−15	“眠れる巨像”任务迷宫的隐藏宝箱中。
シャイニング(C)	1500	300	100	15	15	15	15	商店
ダークネス(C)	1000	450	100	15	15	15	15	商店
ブレイズ(S)	1400	540	90	15	−7	0	0	“讨伐作战”任务迷宫的隐藏宝箱中。
コールド(S)	1200	585	75	0	15	0	−7	“世界中の迷宫 第一阶层”任务迷宫的隐藏宝箱中。
ブラスト(S)	1500	510	80	0	0	15	−7	“野兽の森”任务迷宫的隐藏宝箱中。
武(S)	1400	480	100	0	0	0	0	“时をかける女神”任务迷宫的隐藏宝箱中。
スノー(S)	1500	570	110	−25	25	0	0	“世界中の迷宫 第二阶层”任务迷宫的隐藏宝箱中。
ダンボール(S)	1700	450	150	−20	0	0	0	“浸食污染任务迷宫的隐藏宝箱中。
メイド(S)	1300	540	90	0	0	0	0	“店员捜索”任务迷宫的隐藏宝箱中。
フォースホワイト(S)	1200	540	70	0	0	0	0	商店
フォースブラック(S)	1400	510	80	0	0	0	0	商店
フォースグリーン(S)	1500	480	70	0	0	0	0	商店
フォースレッド(S)	1200	570	90	0	0	0	0	商店
フォースブルー(S)	2000	600	200	0	0	0	0	商店
ブレイズ(W)	1400	540	85	15	−7	0	0	“女神の癖に生意气だ！”任务迷宫的隐藏宝箱中。
コールド(W)	1000	570	80	0	15	0	−7	“龙に乗った赤ん坊”任务迷宫的宝箱中。
ブラスト(W)	1500	510	80	0	0	15	−7	“ピュアな贡ぎ物”任务迷宫的宝箱中。
グランド(W)	1300	585	90	0	0	−7	15	“高速の青き影”任务迷宫的隐藏宝箱中。
武(W)	1600	480	100	0	0	0	0	“伪パープルハートを讨て”迷宫的隐藏宝箱中、ディアボロス掉落。
メタル(W)	850	570	70	10	10	10	10	“ネプテューヌさん达へ”任务迷宫的隐藏宝箱中。
スノー(W)	1200	570	110	−25	25	0	0	“私的彼女デビュー!!”任务迷宫的隐藏宝箱中。
ダンボール(W)	1500	480	150	−20	0	0	0	“信仰は梦き女神の为に”任务迷宫的隐藏宝箱中。
メイド(W)	1500	510	90	0	0	0	0	“俺の龙をみよ”任务迷宫的隐藏宝箱中。
フォースホワイト(W)	1200	540	70	0	0	0	0	商店
フォースブラック(W)	1400	510	80	0	0	0	0	商店
フォースグリーン(W)	1500	480	70	0	0	0	0	商店
フォースレッド(W)	1200	570	90	0	0	0	0	商店
フォースブルー(W)	1000	600	100	0	0	0	0	商店
ブレイズ(B)	1300	495	85	15	−7	0	0	“炎の灾厄”任务迷宫的隐藏宝箱中。
コールド(B)	1300	585	70	0	15	0	−7	“龙に乗った赤ん坊”任务迷宫的隐藏宝箱中。
ブラスト(B)	1500	510	80	0	0	15	−7	“グリハン”任务迷宫的隐藏宝箱中。
グランド(B)	1000	585	70	0	0	−7	15	“高腾する开发费”任务迷宫的隐藏宝箱中。
武(B)	1400	420	100	0	0	0	0	“七龙讨伐指令”任务迷宫的隐藏宝箱中、トロル掉落。
スノー(B)	900	570	110	−25	25	0	0	“ローレライの歌声”任务迷宫的隐藏宝箱中。
ダンボール(B)	1700	450	150	−20	0	0	0	“荒野に响く口笛”任务迷宫的隐藏宝箱中。
メイド(B)	1300	540	90	0	0	0	0	“グリハン G”任务迷宫的隐藏宝箱中。
スノーメン(B)	1400	480	90	−30	30	0	0	商店
フォースホワイト(B)	1200	540	70	0	0	0	0	商店
フォースブラック(B)	1400	510	80	0	0	0	0	商店
フォースグリーン(B)	1500	480	70	0	0	0	0	商店
フォースレッド(B)	1200	570	90	0	0	0	0	商店
フォースブルー(B)	1000	300	100	0	0	0	0	商店
ブレイズ(L)	1500	585	85	15	−7	0	0	“紧急依赖”任务迷宫的隐藏宝箱中。
コールド(L)	700	585	75	0	15	0	−7	“信仰心の示し方”任务迷宫的隐藏宝箱中。
ブラスト(L)	1500	510	80	0	0	15	−7	“志愿者募集中”任务迷宫的隐藏宝箱中。
グランド(L)	1500	585	70	0	0	−7	15	“治安维持任务”任务迷宫的隐藏宝箱中。
武(L)	1400	480	100	0	0	0	0	“昆虫王者”任务迷宫的隐藏宝箱中。
ストーン(L)	850	585	30	0	0	0	20	“购入权利书を求めて”任务迷宫的隐藏宝箱中。
メタル(L)	850	570	50	10	10	10	10	“星を见た人”任务迷宫的隐藏宝箱中。
スノー(L)	1200	570	110	−25	25	0	0	“龙の王”任务迷宫的隐藏宝箱中。
メイド(L)	1100	540	90	0	0	0	0	“战乙女三姊妹”任务迷宫的隐藏宝箱中。
フォースホワイト(L)	1200	540	70	0	0	0	0	商店
フォースブラック(L)	1400	510	80	0	0	0	0	商店
フォースグリーン(L)	1500	480	70	0	0	0	0	商店
フォースレッド(L)	1200	570	90	0	0	0	0	商店
フォースブルー(L)	2000	300	200	0	0	0	0	商店



超次元游戏奖杯

??? 白金
取得条件：获得以下所有的奖杯。
奖杯说明：游戏中存在bug，无法获得白金奖杯。

ネプテューヌ起 铜杯
取得条件：选择New Game开始游戏。

コンボメイキング 铜杯
取得条件：制作一套连招。
奖杯说明：将コンボスキル菜单下的任意一组连招的技能替换掉即可。

アイテムメイキング 铜杯
取得条件：在战斗中成功调合出道具进行回复。
奖杯说明：只要满足相应条件就会自动调合出道具。

ショッピング 铜杯
取得条件：在商店购买东西。

ニュース 铜杯
取得条件：完成一个支线任务。

中世ファンタジー 铜杯
取得条件：来到リーンボックス，流程奖杯。

スチームパンク 铜杯
取得条件：来到ラステイション，流程奖杯。

メルヘン 铜杯
取得条件：来到ルウィー，流程奖杯。

未来ファンタジー 铜杯
取得条件：回到プラネテューヌ，流程奖杯。

オシャレ 铜杯
取得条件：更换装饰品。

オーバークロック 铜杯
取得条件：更换处理器部件。

チームワーク 铜杯
取得条件：更换阵型。
奖杯说明：初期可以随便调整下队形，得到奖杯后再换回来。

ハードバトル 铜杯
取得条件：变身守护女神战斗。

日本一 铜杯
取得条件：日本一加入队伍。

ガスト 铜杯
取得条件：Gust加入队伍。

コンボ 铜杯
取得条件：在一轮连击中达成5连携。
奖杯说明：在一次行动内成功进行5次连携攻击，期间不能中断连击。可以利用破防时可以继承连击数的特点将连携攻击传递给下一个角色。

ブレイカー 铜杯
取得条件：破坏障碍物，流程奖杯。

モンスターハント 铜杯
取得条件：利用降魔のベル召唤出魔物，流程奖杯。

トレジャーハント 铜杯
取得条件：通过探索功能得到隐藏宝箱中的道具。

ファーストコンタクト 铜杯
取得条件：完成第一次战斗，流程奖杯。

ハウトゥ 铜杯
取得条件：完成教学关卡，流程奖杯。

ブラインドアタック 铜杯
取得条件：IF加入队伍，剧情奖杯。

七草粥 铜杯
取得条件：发生解开ネプテューヌ体内毒素的事件，剧情奖杯。

グリーンキー 铜杯
取得条件：取得在リーンボックス的钥匙碎片，剧情奖杯。

デモンストレーション 铜杯
取得条件：打倒サンジュ的机器人，剧情奖杯。

ブラックキー 铜杯
取得条件：取得在ラステイション的钥匙碎片，剧情奖杯。

ガーディアン 铜杯
取得条件：将出现在城市的怪物击退，剧情奖杯。

ホワイトキー 铜杯
取得条件：取得在ルウィー的钥匙碎片，剧情奖杯。

アンロック 铜杯
取得条件：解开史书イストワール的封印，剧情奖杯。



暗の女神 铜杯
取得条件：得知マジェコンヌ的存在，剧情奖杯。

三元战剑 铜杯
取得条件：传说中的武器“三元战剑”完成，剧情奖杯。

大贤弓 铜杯
取得条件：传说中的武器“大贤弓”完成，剧情奖杯。

双式巨铳 铜杯
取得条件：传说中的武器“双式巨铳”完成，剧情奖杯。

达人の连枪 铜杯
取得条件：传说中的武器“达人の连枪”完成，剧情奖杯。

シナリオクリア 银杯
取得条件：游戏通关。

マルチプラットフォーム 银杯
取得条件：去过所有的迷宫。
奖杯说明：这里的迷宫包括流程中的50个迷宫和支线任务中的64个迷宫。比较容易忽略的是通往プラネテューヌ的迷宫，从不同大陆去プラネテューヌ的迷宫是不同的。

コンボメーカー
银杯

取得条件：原创连段达到100hits。

奖杯说明：解锁此奖杯的最简单方法是利用ブラックハート的必杀技攻击三个敌人。敌人选择支线任务"战乙女三姐妹"的BOSS，只要使用ブラックハート的必杀技便可以达成100hits。

ナース
银杯

取得条件：复活在战斗中战斗不能的队友。

奖杯说明：总计需要复活10次，建议卸下装备后去挑战最终BOSS，取得奖杯之后即可退出游戏，切记不要存档，因为守护女神在战斗中被打倒后其对应的大陆槽长度将会缩短，有可能导致无法制出后续剧情的结果。

バトンタッチ
银杯

取得条件：与后卫连携攻击成功。

奖杯说明：总计需要与后卫连携攻击30次，可以在一轮攻击中反复替换前后卫来增加使用次数。

グリーンハート
银杯

取得条件：守护女神グリーンハート加入队伍。

奖杯说明：在ネプテューヌ恢复记忆之后，将リーンボックス的シェア槽提升到三分之一以上后会出现"对决グリーンハート"的事件，在单挑战中打倒グリーンハート后便加入。

ブラックハート
银杯

取得条件：守护女神ブラックハート加入队伍。

奖杯说明：在ネプテューヌ恢复记忆之后，将ラステイション的シェア槽提升到三分之一以上后会出现"对决ブラックハート"的事件，在单挑战中打倒ブラックハート后便加入

ホワイトハート
银杯

取得条件：守护女神ホワイトハート加入队伍。

奖杯说明：在ネプテューヌ恢复记忆之后，将ルウィー的シェア槽提升到三分之一以上后会出现"对决ホワイトハート"的事件，在单挑战中打倒ホワイトハート后便加入。

真・マジェコンヌ
金杯

取得条件：集合所有女神之力打倒マジェコンヌ。

奖杯说明：真结局奖杯，三位女神加入后再次打倒最终BOSS便进入真结局。

スピード・サーチャー
金杯

取得条件：所有支线任务达成S评价。

奖杯说明：支线任务共有64个（不包含DLC任务），其中绝大部分任务给定的时间都很充裕，只有个别以打倒制定杂兵、收集掉落物为目的的任务有可能出现不遇目标怪而影响评价的情况。在更新1.01补丁后，任务评价的判定时间缩短了，但是战斗中可以略过攻击动作，使得战斗更加有效率，也降低了取得S评价的难度。

史书イストワール
金杯

取得条件：魔物图鉴、迷宫图鉴、事件图鉴收集达到100%。

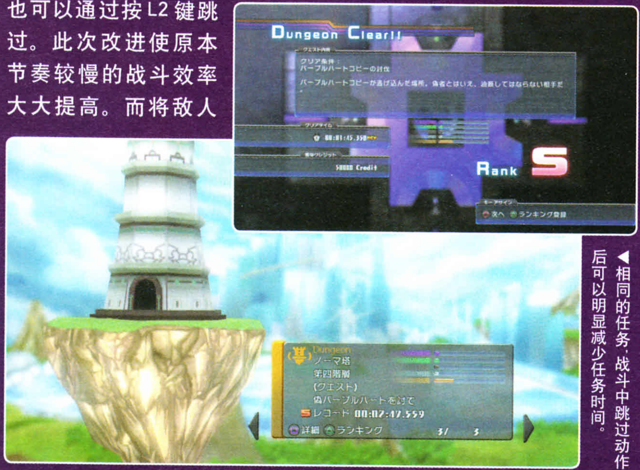
奖杯说明：由于魔物图鉴中存在着一些bug，导致有部分敌人不会被收录进图鉴，从而无法解锁此奖杯。目前最多可以收集到98%的魔物图鉴。



系统更新

IF于9月27日发布了超次元的1.01升级补丁，本次补丁做出的改动如下：

1. 战斗中的动作可以按L2键跳过，其中每次输入指令都需要按一次L2键，敌人的攻击动画也可以通过按L2键跳过。此次改进使原本节奏较慢的战斗效率大大提高。而将敌人破防之后GP槽的回复速度不变，因此可以不用担心技能发动时间过长的问题。



◀相同的任务，战斗中跳过动作后可以明显减少任务时间。

2. 增加了CG鉴赏模式，从大陆菜单中选择ギャラリー进入。在这里可以看到游戏流程中的CG、游戏封面、大陆背景图、杂志上的插图和角色的泳装设定，其中杂志的插图需要在二周目之后才能看到。

3. 在官方网站上有提到支线任务的评价判定时间缩短，而经过笔者测试，这个时间缩短的并不是很明显。



◀前者的任务时间为更新前的，后者的任务时间为更新后特意挂机的成绩，可见更新后的任务评价判定时间还是很充裕的。

注：经过笔者的测试，魔物图鉴、神界の腕轮的BUG并未修复。



遵守规则什么的最讨厌了！用道具直接把对手轰飞吧！



许多人都说本作借鉴了不少同类以卡通形象人物为主题的竞速游戏，乍看之下确实是这么回事，但真正进入游戏之后却发现大有不同。本作的角色们都个性鲜明，仿佛一群热爱耍酷的狂热分子们都聚集在一起。在你追我赶的动作赛里，本作将等级要素融入到了道具中，使得战斗场面更火爆，道具性能也更加合理。赛道各处的短路与机关也是别出心裁，精心设计的赛道能不自觉地激发玩家的探索欲望。要说本作最核心最有趣的内容，那就是Mods、赛车、赛道的制作了。游戏中几乎没有人使用官方制作的Mods与赛车，大家所使用的内容都是自己原创或者下载其他玩家制作的经典作品。本着“有零件就有可能”的理念，许多玩家争相购买官方的DLC也只是为了获得珍贵的素材，并不是要原封不动的使用。大部分玩家待在创意站里的时间比生涯模式和线上赛事的时间加起来还要长。如果你的爱好就是原创与制作，如果你对可以自行决定细节的系统很欣赏，那就不要犹豫了，快来发布你独一无二的作品吧！

小小大赛车	SCE/United Front Games	竞速
PS3	ModNation Racers	中国香港版
	2010年6月24日 / 1～12人	298港币
	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄

文 Signal 美编 NINA

按键列表

注：操作列表以“比赛中”为标准，其他情况下仅列出不同的按键作用。

比赛中

按键	作用
十字键	挑衅动作（四种）
左摇杆	方向盘
右摇杆	擦撞／空中旋转
□键	使用道具
△键	观望后方
○键	使用护盾
×键	甩尾／跳跃（连按两次）
L1键	冲刺
R1键	启动发射器
L2键	刹车／倒车
R2键	油门
SELECT键	自爆
START键	暂停菜单

ModSpot

按键	作用
□键	调查／进入相应区域
△键	输入信息（线上）
R1键	更换装扮与车手风格
L3键	查看、变更对话框（线上）
R3键	查看在ModSpot的玩家（线上）
START键	调出主菜单

创意站

按键	作用
十字键／左摇杆	选择
□键	查看明细
△键	删除
○键	确定
×键	返回
L2键	上一分类
R2键	下一分类
START键	照相模式



ModSpot场所介绍

生涯模式

生涯模式就是游戏的故事模式，所有的车，Mods（人物形象），代币，以及大部分的涂装组件与奖杯都需要在这个模式下取得。生涯模式一共有二十八场赛事，赛事又分为五大类：全国巡回赛、暴力巡回赛、山脉巡回赛、残酷巡回赛、横越大陆巡回赛，对手实力与赛道难度递增。每场赛事均对应五枚代币收集与三项挑战，挑战的类别分别为：升级、获利、奖励，其中升级是晋级下一场赛事的前提条件，没有达成的话就不能进入下一轮。选择赛事的时候，如果发现赛事界面的右边有一个带锁的Mod，证明将此赛事中所有挑战完成即可开启激战赛模式，激战模式有三种形式，第一个是拼得分，第二个是比谁先到达终点，第三个是与对手的同伙们对战。只要达成击败他（她）的条件就能解锁与其对应的Mod、赛车和组件，这些Mods都是游戏中出现的非大众脸车手，特点是名字都经过了“汉化”且会在剧情中露脸，属于生涯模式中的赛事BOSS。

摆酷 开始线上赛事后会放一小段动画，这动画是随机以一至三名玩家为中心，重点展示玩家的Mod与赛车，如果可以的话，不要忘记把自己的赛车打扮酷一点再去参加线上赛事，就算因为种种原因拿不到第一，上去摆摆酷总是可以的。

快速赛事

快速赛事内包括快速竞赛（游戏菜单中依然称其为“快速赛事”，与上一级菜单重名）和计时赛两项。快速竞赛相当于非故事模式的单机自由比赛，玩家可以在此任意选择已解锁或已下载的赛道来与AI车手们展开竞赛，每场赛事的圈数、难度、对手人数、赛事类型（动作赛还是纯比赛）都由玩家自己来选择，是合适的练习渠道。计时赛则是玩家选择好地图后，独自一人开始的成绩挑战赛，目的是刷新本赛道的单圈最好成绩。每当玩家的个人最佳单圈被系统记录后，最佳单圈里玩家的表现就会以影子车手的形式重现，为玩家挑战自我极限提供参照。计时赛没有时间与圈数的限制，可以一直跑下去，想退出的时候按下START键调出暂停菜单，选择相应选项即可。

分割画面与线上赛事

分割画面是指在同一台PS3上通过连接多个手柄的方式来进行的线下多人游戏，最多支持四人分屏比赛。线上赛事就是进入联机竞赛的入口，一共有三个赛事类型：经验值赛、休闲赛、分割画面赛。休闲赛和经验值赛事常规的多人模式竞赛，两个模式的区别在于，休闲赛不能获得经验值，而经验值赛是可以的。至于线上赛事中的分割画面赛，是指在自己的PS3上连接两个手柄（最多只能两人），以分屏的形式去参加线上赛事。

顶尖赛道和热门赛道

这两个赛道的竞赛都属于线上联机模式的比赛类型，只有当玩家连接到服务器后才会显示为可进入的状态。顶尖赛道属于规定内赛道的常规比赛，需要有其他玩家加入进来才能开始，不过一般情况下这个模式很容易搜不到人。热门赛道类似于规定了赛道的线上计时赛，玩家进入之后就能看到该赛道记录保持者的影子车手。

创意站



创意站内包含了五个地点：商店、分享区、Mods制作、赛车制作、赛道制作。其中三种制作区自然不必多说，分享区也就是上传和下载作品的地方，而商店则有必要说明一下。商店包括线上商店和代币商店，代币商店就是使用生涯模式中获得的代币的场所，进入后会发现有一枚、两枚、五枚的类似抽奖的选项，花费相应的代币数就能抽取各种各样改装和制作的零件与道具。代币商店内物品是固定的，如果玩家将生涯模式的一百四十枚代币搜集齐了之后，就能换取到商店内所有的组件了，因此不用担心会出现运气不好抽不到东西的状况。为了能尽快打造出酷炫的赛车和Mods，笔者建议各位抽取组件的时候尽量平衡一些，一枚是最细小的细节零件，两枚是中等大小的零件，而五枚一般就是车身外壳了，按需要抽取就行。如果老是抽取一种类型的零件，例如五枚，就有可能会出现漂亮的车身一大堆，但轮胎、尾翼之类的零件少得可怜的情况。另外，想打造出华丽赛车与Mods的玩家要尽早将生涯模式的组件拿齐，特别是一些激战赛选手的相关组件，他们身上可藏着不少好东西呢！

顶尖展示与预告区

顶尖展示分为顶尖Mods和顶尖赛车两处，它们显示的是目前为止玩家自创的Mods和赛车中的前三名，只要玩家连接上了服务器，这里就会不断更新。据观察，前三名的作品每天都会不停地变换，因为如果哪一个作品停止刷票，就会马上被其他作品给踩下去（汗……）。预告区是官方最新公布的DLC展示处，喜欢在商城购买追加内容的玩家可以多专注一下。



系统解析

车手风格

在ModSpot中按下R1键能够立即更换赛车与Mods，不过还有一个相当重要的调整项目被放到了不起眼的最后一项，那就是车手风格。车手风格中有两个数据可以调整，一个是甩尾时的可操控度，还有一个是冲刺速度与最高行驶速度之间的平衡。如果玩家对游戏的系统还不是很熟悉，建议第二项不要随便改动，停留在中间的位置就可以。至于甩尾时的可操控度，起初还是不推荐各位调整的，等生涯模式进行得差不多了，手感培养出来了之后，再进入调整也不迟。

快速起跑



把握好时机就能快速起跑，这是许多赛车游戏都会有的设定，不过本作的《小小大赛车》在快速起跑的方法上与其他同类游戏略有不同。简单来说，快速起跑的方法为：在三盏灯全部变绿之际同时按下L1与R2键，即冲刺与油门，如此一来就能获得可观的初始速度。不过绿灯亮起的时机并不是“三、二、一”的倒数三秒这么容易，说白了，“三”、“二”、“一”是按照节奏来读秒的，但最后变绿瞬间的“GO”却不是，这个“GO”有可能会很快，也有可能需要等一段时间才出，若是在三盏灯还没有绿之前就同时按了L1与R2键，就会听到一个引擎启动卡壳的音效，自己的赛车也会晃动一下，并完全丧失快速起跑的机会。但好在系统对于绿灯亮起后的时机要求不严，一般来说只要是三盏灯变绿后才按下这两个键，基本都能快速起跑，只是如果玩家按得比较慢的话，就会比AI车手晚些起步。总体来看，迟按比提前按要划算，所以起跑的时候要保持冷静。

沾光　线上赛事时，如果发现前方的玩家要发动瞬移，应该不顾一切地冲进他瞬移的绿色轨道中，这样很有可能跟着他一起瞬移了，而且是不花钱的！

冲刺计量表

冲刺计量表就是画面右边的那一条气槽，主要作用类似于赛车竞速游戏中的氮气槽，大多数情况下用来发动冲刺，不过在本作中冲刺计量表储存的能量除了冲刺之外，还需要用来使用护盾、启动开关、发动擦撞、攻击机器人。由于这个计量表的作用远不止发动冲刺，所以下文中统一称为气力槽，这么称呼比较简洁，与冲刺计量表比起来也相对准备一些。气力槽全满时为四大格，补充气力槽的方式很多，消耗气力槽的形式也多种多样，具体的细节会在后文中有详细讲解。

拖拽

其实就是跟车，可以利用对方车身来减小空气阻力，从而获得更快的速度。游戏中在挑战内容里被说成是“拖拽”，而真正的比赛中得点时却又以“紧贴超车”来显示，莫名奇妙地没有统一，如果玩家在挑战内容中看到“获得XXXX点的拖拽点数”，说的就是跟车，跑在赛道上只要紧跟着前面的车手，就会发现自己车身两边出现特效，画面中央也会显示“紧贴超车”并开始计分，累积达到规定点数就行。拖拽能够补充气力槽，不过效果不怎么显著，大多数的时候车手之间距离都很远，使用机会不算太多，只有挑战中有要求时才有必要刻意去拖拽。

甩尾

甩尾就是我们常说的漂移了，按住×键开始甩尾，松开的话甩尾结束。甩尾作为游戏中使用最多的技巧，是积累气力槽最主要的方式。本作中甩尾的难度并不高，可控性也还算不错，换方向甩尾只需要松开×键后立刻再按×键，同时把左摇杆推往相应方向即可，多试几次找到感觉就能使用得得心应手。一次性累积的甩尾点数高于5000之后，玩家甩尾的轨迹就会出现火焰效果，还会伴随着燃烧的音效。不过需要提醒各位的一点是，如果在结束甩尾前撞到墙壁或被攻击到，之前累积的点数会全部清零，也就是说，只有在一次甩尾完全结束的时候，分数和补充的气力槽才算有效。因此某些时候应该主动中断甩尾而不是心存侥幸，否则之前的努力全部是白搭。

滞空

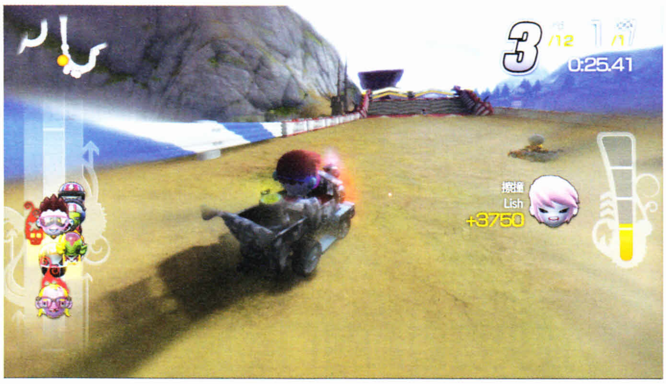
滞空就是浮空，可以补充气力槽。本作中绝大多数的滞空都是依靠加速垫的帮助，滞空的时候玩家可以转动右摇杆来玩一些花式动作，成功的话在完美落地后会有额外的气力槽加成，而这些加成往往比滞空本身获得的点数要多得多。空中旋转的奖励一般按旋转的度数来算，例如360度、720度、1080度，这些都会在完美落地后结算，至于完美落地的概念，可以简单地理解为“车头扭正”，即玩家的脸与车头要正对着前方。倘若落地的时候没有完成上述要求，那么就算转了再多圈系统也不会买账，还会严重影响赛车的行驶速度。所以还是之前那句话，确保有把握了再旋转，不要心存侥幸，宁可少转一圈，也不能用脸着地……



擦撞

用车身挤撞其他车手的龌龊行为，不过在游戏中这一招可是必须学会的法宝。擦撞本身是消耗气力槽才能发动的，每发动一次擦撞大概会消耗二分之一格的气力槽，命中对手的话会得到攻击奖励从而补充一定的气力槽，放空的话就浪费了。在游戏的读盘画面，会有提示告诉玩家与对手的车身平行的时候应使用擦撞，其实这样是不对的，因为擦撞发动的时候车身的速度会猛地增加一些，再加上开车的时候，我们的左手会不自觉地把左摇杆向前推，要是对手与自己平行的话，很有可能会挤到对手前面去，而没有真正撞到他，甚至会给对方发动擦撞的机会。保险起见还是擦撞车身位相对靠前一点的车手吧！

被对手擦撞的话会暂时失去行动力，所有操作无效，车速会直线下降。由于被擦撞没有特别明显的提示（对手有可能会向你挑衅），一般我们只能从被擦撞之后的表现来判断自己是不是被攻击了。在某些需要一定速度才能飞跃的平台或悬崖处，要记得与其他车手保持距离，防止被暗算，除非……你想去暗算别人。



道具

线上模式里有纯比赛和动作赛可选，但生涯模式的全部赛事都是有道具存在的，玩家必须与AI车手争抢道具箱来对攻。每个赛道上道具箱出现的位置与数量是固定的，被捡走的道具箱一段时间以后会重制。由于本作的道具全部有等级设定，因此玩家只有在无道具的情况下，拾取到的道具才会随机，否则一律视为升级当前道具，如果手上持有的道具已经是最高的三级，再拾取道具箱将不会产生任何效果。被攻击道具击中时，玩家若持有道具，其等级就会下降。倘若玩家手中持有的是一级道具，被击中道具直接浮云。若手中是二级道具，被一级道具击中就降一级，被二级道具击中也直接浮云。同理，如果被三级道具打中，身上绝对什么都不剩。攻击型的道具有三种，辅助型的有一种，每个道具分别对应三个等级与放置，不同等级的相同道具攻击（使用）效果也会大不一样，而放置的道具则只有一个级别，也就是每个道具分别对应四种攻击（使用）效果。所有攻击只要命中对手就有气力槽加成，而且是以人次结算，打中越多人，气力槽补充越多！下表将会列出全部道具的攻击（使用）效果。



代币 如果嫌一边比赛一边捡代币太麻烦，索性就放弃比赛好了，在生涯模式中慢慢地开，管它落后几分钟甚至几十分钟，不过捡完代币一定要跑完比赛才能退出，否则进度不予储存。

	等级	名称	攻击（使用）效果
	1	小幅冲刺	冲刺一小段时间（不消耗气力槽）。
	2	全力冲刺	高速冲刺一长段时间（不消耗气力槽）。
	3	瞬间移动	无视地形直接将使用者向前方传送一段距离。
	放置	全力冲刺 第 2 模式	踩中的对手暂时失去行动力与行驶速度。
	1	闪光箭	向正前方发射一道闪电，正常情况下几乎打不中人。
	2	连锁箭	具有跟踪效果的闪电，能命中多个目标。
	3	闪光旋风	天空会乌云密布，闪电会自动攻击前方所有对手（被套圈的不算），不使用护盾的话必中。
	放置	闪光箭 第 2 模式	踩中的对手暂时失去行动力与行驶速度。
	1	音速弹	攻击自身周围的车手，判定范围极小。
	2	音速炮	向前方扔出数个水球炸弹，高速行驶时投掷距离会显得过近。
	3	音速波	前方大范围打击，除了少数极宽的赛道，不开护盾前方基本没人能幸免。
	放置	音速波 第 2 模式	踩中的对手暂时失去行动力与行驶速度。
	1	直击 Mk Ⅱ	正前方直线发射一枚导弹，正常情况下几乎打不中人。
	2	散弹	三枚跟踪导弹，能打前方的三个对手。
	3	海德拉	放出跟踪导弹攻击前方所有人，不用护盾必中。
	放置	枪 第 2 模式	踩中的对手暂时失去行动力与行驶速度。

护盾



发动护盾能够阻挡全部道具攻击，不过对发动时机的要求很严格。游戏中危险逼近的时候，画面下方中央的位置会有图标闪烁提示，同时伴随着类似警报的音效，随着攻击道具越来越接近，警报的频率会越来越快，感觉频率快到要被击中时，按下○键就能防御住道具的攻击。发动护盾是以次数为单位的，而不是玩家按住○键的时长，每次护盾消耗一整格气力槽。发动护盾的有效时间是固定的，当护盾开始由大变小时，防御的效果就已经丧失，有效时间很短。虽然有光标的闪烁提示，但也只能起一个参考的作用，并不能完全依靠它来发动护盾。当警报出现时，我们要做的就是提高警惕，努力去听游戏中的各种声音，从而听辨出道具的类型，再采取适当的防御措施。不同道具从警报开始到击中目标的时间与规律都有些许变化，玩家需要在实战中仔细感觉。

加速垫

游戏中的加速垫分为两种，一种是走上去直接提供免费地面冲刺或将车手抛向高空的，还有一种则是补充气力槽的，一次一格。加速垫的存在使得赛道的跑法趋于多样化，由于加速垫在赛道中出现的位置不同，如何能正确利用之是需要仔细斟酌的课题。例如有的加速垫位置十分关键，走上去能获益良多，还有的却在一些比较偏或危险的位置，甚至使用后反而会造成赛车失控。对于后一类的加速垫我们还是敬而远之比较好。

开关

赛道上的开关有两种，一种是目标开关，需要玩家按下 R1 键消耗一格气力槽来启动，还有一种是压力开关，直接出现在地面，操纵赛车从上面驶过就能开启。目标开关一般表示为有光圈闪烁的类似于射击比赛中的枪靶的东西，它们基本全与短路相关，这类道路最好是碰到就走，大多数情况下里面都有诸如代币、道具箱之类的好东西。启动目标开关是自动锁定的，只要在有效的射程范围内按下 R1 键就一定能够成功启动。压力开关更多时候是用来控制各种机关与机器人的，启动它们能给对手制造障碍，但同时也有可能给自己带来麻烦，这个要依具体情况而定。部分赛道中压力开关也有控制斜坡的升降情况与开启短路的。

机关与机器人

本作的一些赛道极为险恶，地形和对手是一方面，还有一部分的原因则来自于各种机关与机器人。机关包括小型炸药桶发射器、大型炸药桶发射器、升降路障、阻挡机关、火焰喷射器、小型破坏者、大型破坏者。机器人包括跳跃者、撞击者、喷火者。这些机关和机器人全部只会在固定赛道的固定位置登场，如果熟悉了它们出没的地点与攻击方式，要想避开也不算太难。游戏中许多时候中招都是因为干扰因素太多，比方说被 AI 车手陷害或者在混乱的赛场被挡住了视线等等。机器人是可以被攻击的，玩家只需在有效的射程内按下 R1 键，消耗一格气力槽就能百分之百命中机器人，不过即使命中也只会在很短的时间内将其定住，无法将其摧毁。攻击机器人全凭系统的自动锁定，一般来说是自动攻击距离自己最近的机器人，但也不排除会发生打错“人”的情况。

代币

每个赛道都有五枚代币，在生涯模式选择比赛场次的时候，玩家可以发现五枚代币的具体收集情况是分开来排的，并不是仅仅显示一个总收集量，这么一来就能很直观地看出自己是漏掉了本赛道的第几枚代币，之后进入游戏也能有针对性的寻找。代币一般出现在短路和视野盲点附近比较多，特别是生涯模式的中后期，基本没有直接放在大路中央的状况。那些需要启动开关才会打开的道路上基本都有代币，部分路口不多的赛道只要是有岔路必然会一边一枚代币。

制作、上传、下载

下笔前考虑了一番，最后还是决定将 Mods、赛车、赛道的制作、上传、下载放到系统部分来说比较合适，而不是线上模式。只要玩过线上模式的玩家就会发现，几乎很少有玩家使用游戏中原有的 Mods 与赛车进行游戏，绝大多数玩家使用的 Mods 与赛车要么是自己制作的，要么就是下载其他玩家发布的热门或优秀作品。这些作品的创作可能来自各个游戏与漫画，也可能只是制作者的灵光一闪，充分体现了游戏发售前所宣传的那种强大的 Mods、赛车、赛道制作系统。例如笔者就下载到了由其他玩家制作的蝙蝠侠与蝙蝠车，法拉利赛车，甚至初音的 Mod，士官长 Mod 等等各种强大的作品。制作、上传均可以获得创作经验值，作品被别的玩家修改（前提是你允许修改）也能分享到经验值。强烈建议感兴趣的玩家都去尝试一下，关于 Mods、赛车、赛道的制作，游戏中有十几个中文字幕的教学视频可供观看，详细且不乏趣味，观看视频还关系到一个奖杯，何乐而不为。

走开 笔者曾经换上奎托斯的 Mod 和赛车，花了半天时间来试图把守 ModSpot 中央的平台，刚开始战绩还算不错，但后来终因寡不敌众，被一群玩家团结一致从上面直接给推了下去，在坠落的前几秒笔者回头一望，发现这些暴力分子中赫然有初音……

赛道图文攻略

由于中文版的《小小大赛车》并没有专门将各种机关与机器人的种类与名称罗列出来，再加上赛道比赛中也很少有时间去管前方是“什么者”，一律躲开才是正确的做法，所以在赛道图文攻略中都会以其英文字母的简称代替，例如跳跃者会被称为机器人 P，而火焰喷射器由于出现次数很少且相对好躲避，故不过多阐述。具体的说法与图标的相关注明会在右表中有详细对照。

图标	名称	描述
【P】	跳跃者	不规则跳跃的紫色机器人，道路狭窄的时候会制造大麻烦。
【B】	撞击者	个子比较矮的红色机器人，会用自己的身体把车手撞飞。
【E】	喷火者	旋转着喷火的黄色机器人，被喷到赛车会着火，也是个棘手的家伙。
【BR】	阻挡机关	突然推出的红色柱子，除了能挡住去路，还能把车手推到一边。
【PU】	升降路障	最麻烦的障碍，从地面中升起一小部分就足以完全挡住赛车。
【LD】	小型破坏者	动不动就往下砸的机器，小型的几乎没有威胁。
【D】	大型破坏者	大型的破坏者十分危险，因为只能从其下方穿过，被砸中赛车直接爆炸。
【SBL】	小型炸药桶发射器	不停扔出小炸药桶的机器，考验驾驶技术的机关，小心一些还算好躲避。
【BBL】	大型炸药桶发射器	被砸中的话绝对是个灾难，炸药桶太大，如果事先没观察中行动轨迹十分难躲。
	甩尾路线	赛道连续甩尾的可行路线。
	切换甩尾	需要切换甩尾方向的地段。
	讲解路线	图文攻略中的讲解路线。
	短路	赛道中区别于常规路线的短路。
	代币	以 A、B、C、D、E 分别标注了五枚代币的位置。
	道具箱	赛道中道具的补给处，撞上去自动拾取。
	加速垫	两种加速垫统一划归到一起。
	目标开关	需要射击来开启的开关。
	压力开关	需要从上方驶过才会触发的开关。
	起点 / 终点线	赛道的起点 / 终点线。

全国巡回赛



Mod 环道

1. 赛道的第一个弯道很宽敞，适合做一长段甩尾，如此一来也能积累不少气力槽。

2. 过弯的时候走捷径顺手收了道路上的代币，接着右转甩一段捡道具箱。

3. 此路段赛道外围有连续三个加速垫，全部驶过能保持高速前进。

4. 下坡之前有最后一枚代币，赛车速度够得话能直接获得，若速度不足记得跳起来捡。





疯狂农场

1. 第一圈时走捷径，第二圈走外围，因为这两条路上都有代币，两处捷径之间可以用一个甩尾连接起来。

2. 加速垫上可以放置一个道具，此处命中对手的几率很大。

3. 路上的牛和绵羊看似麻烦但并无大的威胁，不用担心赛车会严重减速或受损，不小心撞上去了也没关系。

4. 最后一个大弯宽敞且没有障碍物，适合来一段冲刺状态下的甩尾。

别想 虽然游戏中的道具箱一出一排，但是一次却只能拿一个，如果想要投机取巧，留在原地多捡几个，那么很可惜，即使来来回回地尝试再多次也是行不通的。

乡村巡回

1. 两枚代币都很方便拿，在空中的时候不要忘记旋转，这样的高度做一个完整的 360 度旋转是足够的。

2. 路段上可以驶过增加气力槽的垫子，走短路的话注意调整方向，否则会被卡住。

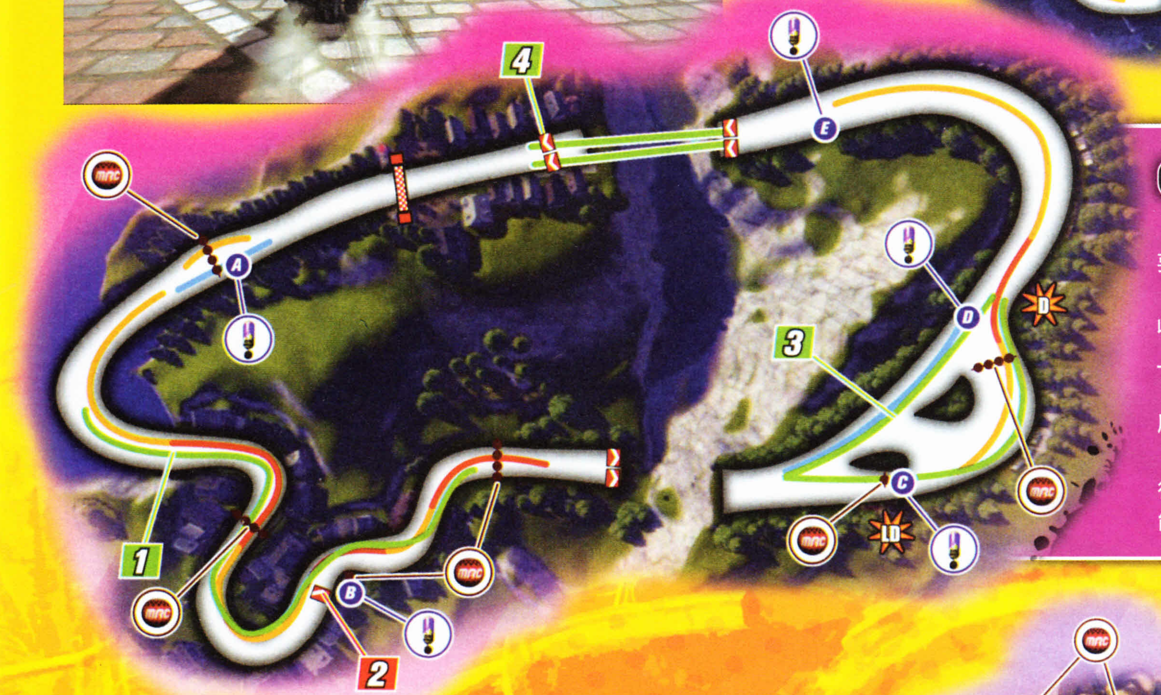
3. 这里浮空后最好不要轻易旋转，因为滞空时间不够，不然就会出现车头甩不过去的情况。

4. 短路上有会撞人的机器人 B，宁愿减速也不要被它攻击到。

5. 又到了甩尾的路段，记得控制好车身，准备好迎接下一圈吧！







高山落差

1. 开始的路段相对蜿蜒，需要连续切换几次甩尾方向。

2. 斜坡是会时而架起，时而收回的，发现时机不对就不要走上去，否则只会浪费时间。

3. 这个路段走大路并使用甩尾来补充气力槽更划算。

4. 最后阶段随便选择哪边都行，但要确保最终处的加速垫不能错过。

暴力巡回赛



爆裂矿场

1. 此处的加速垫建议避开，因为驶过很容易导致赛车失控并撞到墙壁。

2. 甩尾的绝佳地段，只要能控制好，获得 10000 以上的甩尾点数不是问题。

3. 这个路段同样适合甩尾，不过地道里的赛道外围有放置的炸药桶 SBL。

4. 全是 SBL，要不遗余力地躲避，如果有机会，可以擦撞身边的车手。

提示 游戏中有些挑战是在固定地段“撞飞”某些车手，但实际上根本就不需要去撞，直接用道具打就行了，只是地段方面确实有要求，不过一般这个时候我们的好伙伴技工大叔都会在耳机里提醒，只要他老人家开口，我们立马动手就行。

木板路

1. 这个弯比较窄，车手又多，建议小心地从内道甩尾，不要被其他人干扰。

2. 浮空后立刻旋转，做个 720 度是没问题的，落地控制好车头，顺手牵走代币。

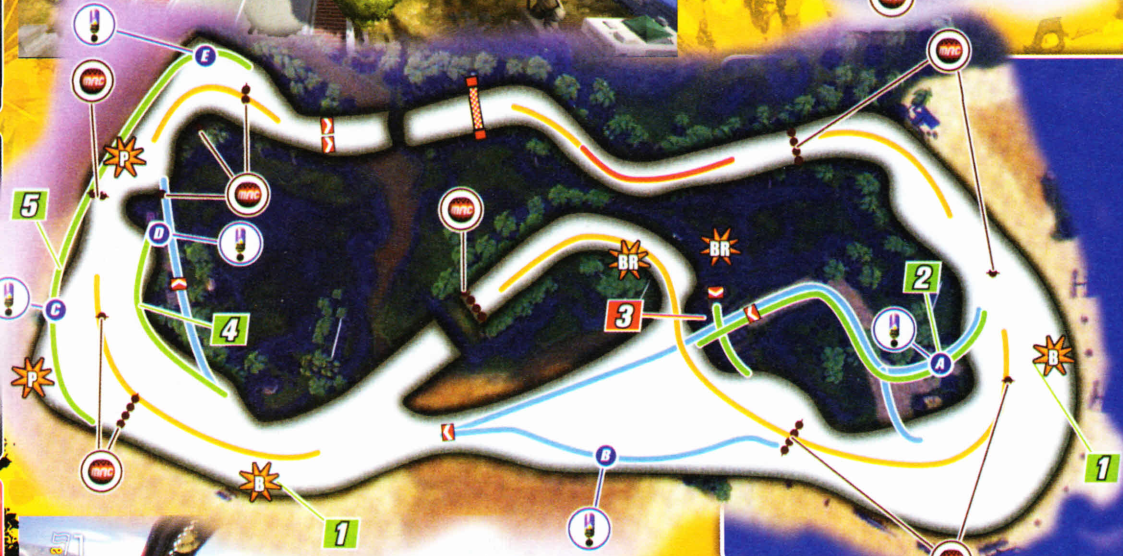
3. 一长段直路简直就是给 AI 车手打击报复的地方，预留好气力槽，随时准备使用护盾。

4. 如果要说攻击史奇德的最佳位置，大概就是这个弯道了，要是他就在附近就赶紧出手。

5. 利用好终点之前的弯道，拿甩尾点数来补充气力槽。







岛屿冲刺

1. 路上的机器人 B 要是靠太近了，就把它打定住。

2. 这一片区域有好几个路口，推荐路线标示出的路程是快而安全的。

3. 想要捡补充气力槽的垫子就有撞上的可能，大家需要自己斟酌一下。

4. 该路段控制好的话，走大路能补充更多气力槽，不过走短路更省事。

5. 走外道无疑是最划算的，因为有两个代币可以捡。





火焰跳跃

1. 初始路段依旧采用甩尾战术。

2. 安全起见，快到移动平台的时候就得停止甩尾了，如果掉下去会得不偿失。

3. 圆形旋转平台处，直接甩尾走内道，这样是最快的。

4. 此处的浮空足够时间完成一次 720 度的旋转。

5. 避开机器人 P 的干扰，合适的时候记得攻击它。

山脉巡回赛

荒野竞赛

1. 启动一个LD的开关后，直奔右边的短路而去。
2. 驶过这个开关，通往代币和加速垫之路就会打开。
3. 跑上加速垫之前不要忘记顺手拿走代币。
4. 短路上有补充气力槽的垫子可以驶过，也有一枚代币可拿。
5. 这个BBL的开关最好别踩，不然连自己都有可能遭遇麻烦。
6. 短路上有代币，所以推荐往这边走。







市集竞赛

1. 第一次到达市场的时候可能没有足够的气力槽，之后再来就要开动马力撞了。
2. 短路上有两枚代币，也能够甩尾，只是记得要适当控制与切换。
3. 注意躲避BR，如果遇到被BR击中的对手，可以顺便拖拽一下拿些点数。
4. BR的行动有规律可行，一般攻击一次后就会平息一段时间，趁机过去。

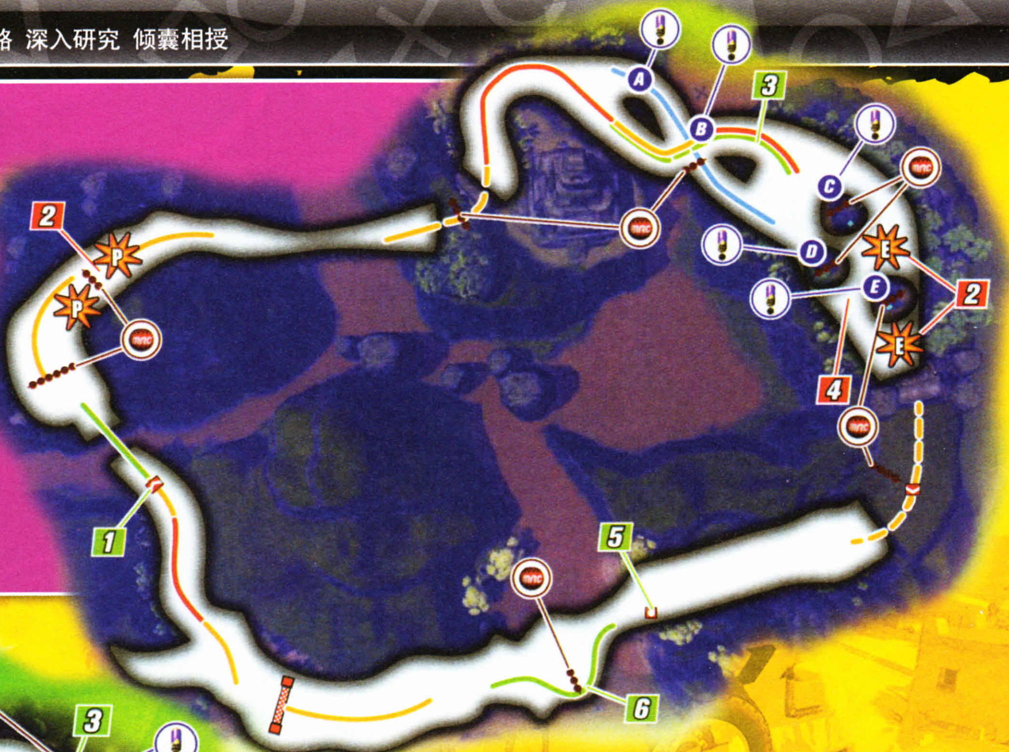
崎岖之丘

1. 右短路的加速垫能让你飞起来，空中就有一枚代币，但要注意别撞上建筑物。
2. 走大路也是可以的，这边也有一枚代币。
3. 要走斜坡的话就要注意观察它的状态，上空有一枚代币。
4. 经过终点线前依然有加速垫，不要错过。



摇摇桥

1. 此路段的加速垫非常关键，速度不够会直接掉下桥，要提防被 AI 车手擦撞。
2. 机器人 E 火焰喷射的范围还是比较大的，必要时减速确保安全，相比之下机器人 P 的威胁要小不少。
3. 走下方是明智的选择，因为安全且好操控，还有一枚代币。
4. 三个斜坡都很危险，时机把握不当绝对会摔下去，另外还会有一些 SBL 干扰。
5. 这个开关在道路左边，只要有机会一定要踩，可以启动旋转平台来阻挠敌人。
6. 继续沿着左边走，捡起道具箱，全力迎接下一圈。





漂移天堂

1. 由于 BR 的汇集，这里成了全赛道最麻烦的路段，利用之前的技巧躲避。
2. 用墙上的加速垫比直接走大路要高效，但也要注意不能太靠外围，否则还是会影响效率。
3. 所有的道具箱全部在最外圈，迫不得已需要道具的话只能走外道，借助加速垫的帮助能快速冲到边缘去。

残酷巡回赛



极速之旅

1. 第一圈时基本没气力槽来启动短路的开关，只能第二圈再走，也有可能 AI 车手已经启动了。
2. 行驶到这里可以放个道具送给后面 AI 车手，命中几率很大。
3. 左边的短路有代币可捡，注意不要被管道卡住。
4. 这条短路是需要启动开关来进入的，想走的话要预留气力槽。
5. 这个路段是车手扎堆的位置，擦撞也好，道具也好，什么狠来什么！
6. 对付成堆的 LD，最简单的办法是不去管它是开启还是关闭，只要驶过了开关，就赶紧加速离开这里。

信息集结
特征集结
动作集结
攻略集结

沙尘暴

1. 过这个弯道的方法比较开放，可以按照自己的风格来甩尾，注意不要被AI车手擦撞。

2. 第一个加速垫不要错过了，走上去能让自己跟上大部队。

3. 走左边的短路是最佳方案，不过不能放松警惕，别撞到墙上，前方的加速垫也不要错过。

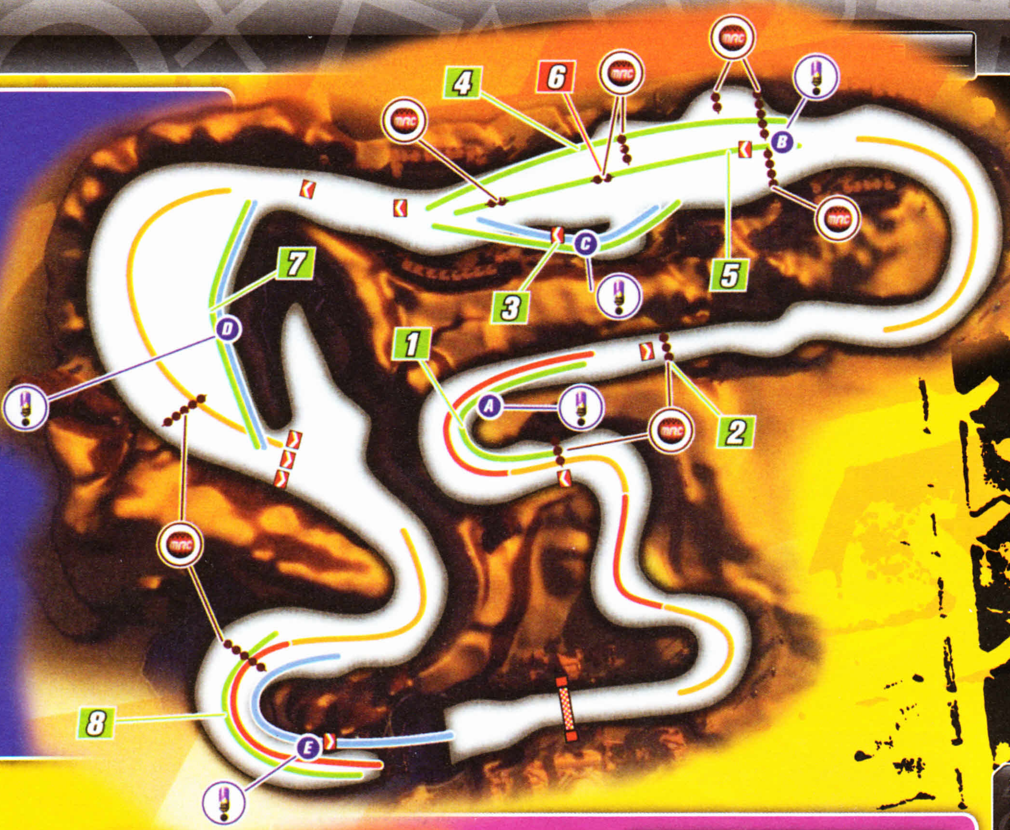
4. 如果想拾取道具箱参加战斗的话，可以不走左边短路而选择右边。

5. 走中间也行，只不过这个对操作有一定要求，因为上层的道路是断开的。

6. 之前选择了中路的话，记得保持高速度和准方向，否则会摔下来。

7. 这段短路能少跑不少路，还有一个代币可以捡。

8. 终点前的加速垫处要谨慎，因为有可能被暗算，遇到状况随时防御。





云霄飞车山谷

1. 因为前方就有BBL的缘故，这段路要做好准备，利用好加速垫。

2. 被BBL命中会受到极大影响，所以经过一定不能分心。

3. 向右来个急转进入短路，之后全力冲吧！

4. 走左边短路前要先驶过开关打开通路，路上有一枚代币。

5. 右边有控制PU的开关，如果被激活了的话得注意躲避，因为时机非常不好算。

6. 要想把最后两条短路都走到，需要过硬的连续切换甩尾技术。



失落的神殿

1. 弯道比较宽，但加速垫在内道，因此需要来一个急甩尾。

2. 遭到了SBL与BBL的夹击，路上有两个控制开关，其中一个还在两个加速垫之间。

3. 这个路段很危险，与其去绕大圈倒不如走内道，就算被打到也不至于太吃亏。

4. 如果错过了走短路的机会，只能老实走大路，路上有PU，撞上去会受到很大影响。

5. 路中央有一个加速垫，这是终点前的最后一个，提前调整车身不要错过。

6. 终点线前的PU是可恨的，倘若中招基本前功尽弃，一定要当心！



大坑洞

1. 第一个大飞跃能够完成一次1080度的旋转，落地的时候车头要扭正。
2. 要完美地经过四个加速垫，甩尾是必须要用到的。
3. 这个弯转得比较急，提前急甩尾走内道是个不错的策略。
4. 又是一处可以利用滞空旋转的地方，只不过这里如果落地时车头没扭正会受到极大的影响。
5. 这枚代币的位置很好发现，跳起来抓住就行。
6. 终点前的最后一个弯道有代币一枚，不过代币在内道，需要放弃利用加速垫走外圈的策略。

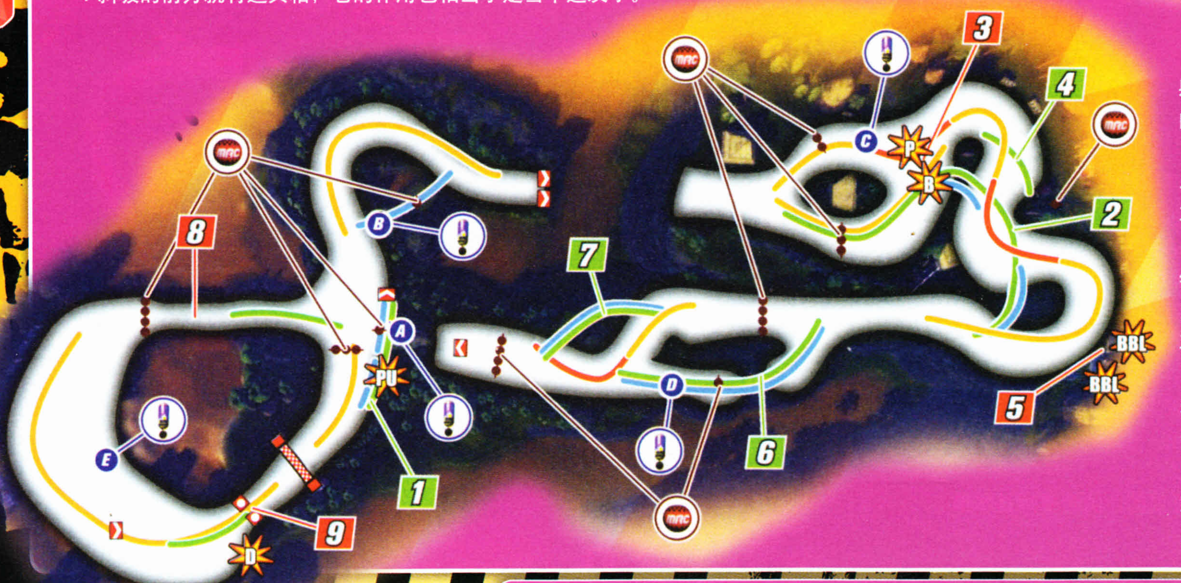


船坞

1. 刚起跑不远就有一个开关可以启动，不过眼下应该没什么气力槽，可以下一圈再来。
2. 没有走成短路，但是可以捡代币，在赛道右侧，需要急甩尾来获得。
3. 很急的弯道，处理不当会直接掉进水里，保险起见可以适当控制速度。
4. 右边的开关一定要启动，走短路能节省不少时间，还有代币可拿。
5. 虽然这段路看上去很安全，但还是有落水的可能，不可麻痹大意。

轰雷岛

1. 把握时机，让挡路的PU见鬼去，在碰到加速垫之前入手代币。
2. 先向左甩尾中途再切换为向右，这样就能将两条短路合理利用。
3. 尽管不走短路会浪费点时间，但也比被机器人P与B击中要强。
4. 斜坡的前方就有道具箱，它的作用也相当于是雪中送炭了。



5. 本赛道的BBL还算好躲，因为基本能看清炸药桶的移动轨迹。
6. 左边的短路有道具箱与代币，没理由不走这边的，不要错过路口。
7. 不是很在意代币或者错过前一个短路的话，也可以先在大路上停留一段时间再走右边的短路。
8. 飞跃过后前方会遭遇移动平台，掉下去的话会损失惨重。
9. 被终点前的D砸中绝对是个悲剧，算好时间加速冲过去。

捡漏 生涯模式中，许多赛事要依靠AI车手之间的相互争斗来坐享渔翁之利，因此在比赛中暂时落后时一定要咬紧牙关死死跟上，一旦有AI车手替我们出手，就要赶紧把握机会，可别浪费了人家一番好意（笑）。

发射器大进击

1. 看上去容易跑起来难的弯道，如果对甩尾技术不太自信，建议过弯时控制速度。

2. SBL 因为距离过近，被命中的几率不小，得尽可能快地离开这里。

3. 右边的火圈处是有一枚代币的，不过想捡到得算好提前量，第一圈没拿到就第二圈来。

4. 利用红色的移动平台不仅能缩短路程，还能捡到一枚代币。

5. 这条路上充斥着各种陷阱，不捡代币可以直接用斜坡飞过去，要代币的话只能勇敢地走地面了。



横越大陆巡回赛

悲惨悬崖

1. 突起的岩石用甩尾即可顺利通过。

2. 如此长时间的滞空当然要来一个 1080 度的旋转。

3. 斜坡如果是升起来的，可以直接捡到代币，若不是则应该适当跳跃。



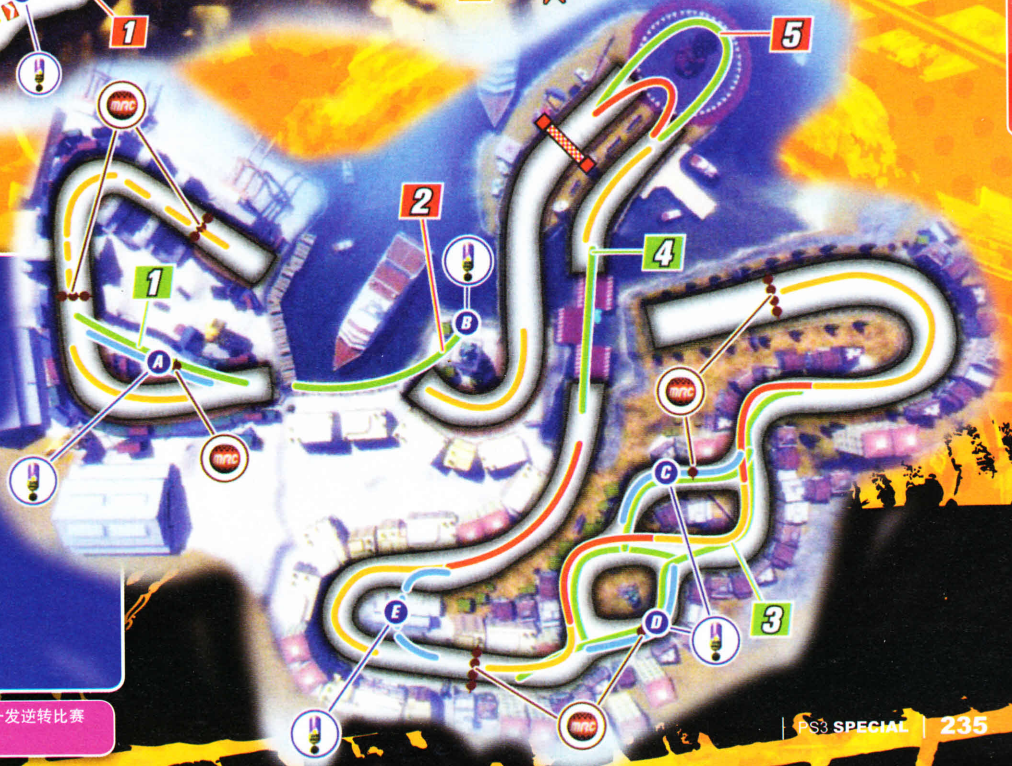
4. 在外道甩尾能有效避开 BBL 的攻击范围。

5. 由于没有加速垫，在离开悬崖前要确保赛车的速度和车头的方向。

6. 虽说在小地图上看不到这条短路，但实际上这段路很显眼，还有代币一枚。

7. 走大路的话应当甩尾，与短路并道后立刻放置一个道具给 AI 车手。

8. 利用甩尾走旋转平台的外围是可行的，前方的加速垫能弥补损失的时间。



港湾区

1. 走短路可以回避大路的拥挤，顺便还能拿一枚代币。

2. 滞空时要避开建筑物的顶部，这里也有代币可捡。

3. 这个路段比较适合干扰其他车手，把他们都炸飞吧！

4. 移动平台处最好不要甩尾，老老实实地跑过去就行。

5. 旋转平台走内道是最近的，但很难控制，撞墙几率很大，如果走外圈就会简单很多。

绝杀 三级的攻击武器威力超强，许多时候能够一发逆转比赛局势，当然前提是不能落后太多。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE



轰隆丛林

1. 没有了围墙的保护，这个路段还是谨慎为妙，掉下去得不偿失。

2. 从内道甩尾是稳妥的做法，不用受外围的干扰，不过会错过代币。

3. 洞口处放置一个道具，不仅能减慢对手的速度，也能中断他们的甩尾。

4. 依旧以控制车身运行状态为重，不要摔下去。

5. 走上加速垫很有可能错过短路，那里还有一枚代币，玩家可以适当取舍。

摩天大楼

1. 甩尾的时候保持在大路上，这样才能拿到点数，如果觉得速度不快可以冲刺甩尾。

2. 本赛道大部分代币在短路上，其中第二枚还在最边上，捡的时候别掉下去了。

3. 这个路段十分容易被攻击，执意要甩尾的话记得随时准备好启动盾牌。

4. 拖拽的绝佳场所，只是注意机器人 B 的干扰，必须保持警惕。

5. 两条短路可走，若是不小心错过了第一条也还有机会。







粉身碎骨

1. 此段路的甩尾有几个切换点，后面启动 LD 的开关不要踩到。

2. 仔细观察两个旋转平台的方向改变，尽量顺着走是最明智的。

3. 三条短路上各有一枚硬币，但只有右边的路上才有道具箱。

4. 移动平台比旋转平台要麻烦得多，主要是因为被分成了多段，而且容易从上坠落。

明细 在 ModSpot 按下 START 键，选择状态，再选择本地状态，即可查看到关于自己表现的各种数据，其中包括完成了多少次擦撞，驶过了多少加速垫等等。



痛苦山脉

1. 快速起跑是必要的，这对 3000 点最高速度的获得起积极作用。

2. 两个加速垫，两个道具箱，建议老实捡一个箱子就利用加速垫走人。

3. 如果走了第二条短路，很有可能就无法完成击中五个机器人的挑战，因此最好走大路。

4. 这一段就全速进发吧，障碍什么的尽量避开，多使用几次甩尾切换。

5. 终点前又有倒霉的移动平台，不要被卡住，留心平台的移动规律。







疯狂火山口

1. 需要注意的地方太多了，一长段 BBL 与机器人 P 的组合让人抓狂，过了道具箱的地点，代币在右手边。

2. 加速垫与开关的组合，没理由错过的，打开开关就逃跑吧！

3. 蜿蜒的赛道，众多的 PU，还有 LD 与 BR，这里是锻炼玩家甩尾与切换技术的绝佳路段。

4. 无视旋转平台的方向直接选择走左边，那里有道具箱和代币，由于是最后一场比赛，道具箱太重要了，说什么也要赢！

让开 在比赛中按下右摇杆角色就会摁喇叭，线上赛事中许多玩家在起跑前就会往死里摁，转弯时也是，不过这么一来很容易分心导致失误，所以还是少尝试微妙。

线上模式的细节与技巧

赛事说明

每位车手的线上等级最高为三十级。除了之前说到的经验值赛、休闲赛、分割画面赛以外，线上赛事还有纯比赛与动作赛之分。纯比赛自然就是没有任何道具可捡，全屏车手的个人驾驶技术来进行比赛，常玩这个模式的玩家都具有过硬的甩尾技术。动作赛和单机的生涯模式没有太大区别，只是 AI 车手都换成了玩家而已。生涯模式中只要玩家没有跑完路程，比赛就不会结束，而线上赛事显然不会如此，在第一名的玩家到达后，三十秒钟的倒计时就会开始，三十秒后还没有跑完比赛的玩家会被算作是 DNF，也就是没有比赛成绩。玩家 DNF 的次数是会被记入车手档案的，如果不想被其他玩家鄙视的话，不论如何也要完成比赛，即使是最后一名也比 DNF 强。另外，由于线上赛事关乎网络状况，玩家撞线时屏幕中央出现的名次并不是真正结果，只有当完整的排名表显示出来时，官方的结果才会出炉。一般来说，如果玩家撞线前后几乎都没有别的玩家，两次成绩显示就不会有出入，但是要是许多人都扎堆到一起了，那就肯定存在误差。

房主

既然是以房间为单位开始赛事，那么房主就成了关键性的人物。线上赛事中，房主的权力相当大，跑什么赛道，进行多少圈，是否允许 AI 车手，甚至什么时候开始比赛，都由房主说了算。游戏中偶尔会遇上一些不负责任的房主，自己明明在干别的事情还把房间挂着，不过还在这个时候系统会提示投票来更换房主，以保证游戏的正常进行。但也不排除会有一些玩家带着耳机房聊，笔者在进行线上赛事的时候经常遇到一房的日本玩家在那聊天，占着位置也不开始游戏，又不愿意出去 ModSpot 好好说，就这么耗着，由于他们人数较多，投票不会有效果，退出去重进也很有可能会再次进入这个房间，相当烦人。

网速

网速对本作线上赛事的影响不算太大，总体来说属于可以接受的范畴。首先读盘是一如既往的慢，这个是单机模式同样存在的问题，没有办法。快速起跑的规则同单机模式一样，但要是网速不太好会发现身边的玩家们瞬间都已经跑出很远了。对于使用道具的攻击者来说，网速对出招并没有影响，但被攻击的防御方就不同了，延迟问题会严重干扰启用护盾的时机与效果，有时候分明已开启护盾，却还是被打中，相当无奈。最后就是撞线的瞬间了，倘若网速不好，想获得好的名次就只能与其他玩家拉开相当大的优势来撞线，否则就算人家在你之后到达终点，名次也一定比你好。虽说线上赛事多少都会受到网速的制约，不过这些都是细节方面的，只要不太在意结果，这些都不算什么。



ModSpot 中央平台

连接上网络后，ModSpot 的广场内就会出现其他玩家。广场中央有一个突起的平台，这个平台是整个 ModSpot 中玩家可去的最高点，所以平时都有很多玩家争抢中间这块宝地。如果你成功地将赛车停在了这块宝地上，请不要得意，因为过不了多久就会有其他玩家来挤你、撞你，试图把你赶走从而独霸这个最高点。因为这个最高点是 ModSpot 内聊天、休息的好地方，如果大家在线上赛事中结识了不少好友的话，建议大家定期来这个平台聚聚。



全奖杯列表

编号	奖杯类型	奖杯名称	取得条件
01	铜杯	Anonymous	跑完一场线上赛事。
02	铜杯	Newcomer	完成生涯模式第一场赛事。
03	铜杯	Mechanic	制作一辆赛车。
04	铜杯	Sculpter	制作一条赛道。
05	铜杯	Dresser	制作一个 Mod。
06	铜杯	Shopping Spree	进入商店。
07	铜杯	Getting To Know You...	邀请五个不同的好友来参加线上赛事。
08	铜杯	Mayhem Tour Winner	完成生涯模式的暴力巡回赛。
09	铜杯	Range Tour Winner	完成生涯模式的山脉巡回赛。
10	铜杯	Grim Tour Winner	完成生涯模式的残酷巡回赛。
11	铜杯	Fill 'Er Up	将气力槽蓄满。
12	铜杯	Third Eye	用放置的道具击中其他车手二十次。
13	铜杯	Knockin' Boost	累计驶过一百个加速垫。
14	铜杯	Shields Up!	使用护盾抵挡其他车手的攻击二十次。
15	铜杯	ModSpot Explorer	去过 ModSpot 的所有地点。
16	铜杯	Headspinner	完美达成一次 1080 度的旋转。
17	铜杯	Taster Session	玩过单机模式的所有类型比赛。
18	铜杯	Showing The World	取得十场线上赛事的胜利。
19	铜杯	Trigger Happy	使用过所有类型的道具。
20	铜杯	Fast Learner	完成所有教学指导，观看所有教学视频。
21	铜杯	Offering Opinions	给十辆赛车、十条赛道、十个 Mods 投票。
22	铜杯	Pioneer Racer	参与新发布赛道的第一场比赛。
23	铜杯	Drifting Superstar	在一次甩尾中取得十万点。
24	铜杯	The Drifter	累计成功甩尾一千次。
25	铜杯	Slow and Steady	不使用冲刺与加速垫赢得一场动作赛。
26	铜杯	Pacifist	不使用任何武器赢得一场动作赛。
27	铜杯	Remixer	修改一个 Mod、一辆赛车、一条赛道。
28	铜杯	Series Winner	获得系列赛的冠军。
29	铜杯	ModNation Prospect	获得一千点经验值（包括比赛经验值和创作经验值）。
30	铜杯	Say Cheese!	使用照相模式拍张照。
31	铜杯	Beat Down	在玩家发布的赛道上获得胜利。
32	铜杯	Bruiser	累计攻击两百名车手。

挡路 连接到网络之后，ModSpot 内出现的都是在线上的玩家，而如果没有连接网络的话，就会有许多 AI 车手现身。AI 车手们大多只会沿着固定的路线甩尾，此时如果故意过去阻拦他们，他们就会因撞车而生气的倒车。要是继续挡住道路的话，AI 车手的赛车就会爆炸。

编号	奖杯类型	奖杯名称	取得条件
33	铜杯	Aggro Racer	完成七十五次撞撞。
34	铜杯	Sharing Karts	发布一辆赛车并有十人下载。
35	铜杯	Sharing Mods	发布一个 Mod 并有十人下载。
36	铜杯	Sharing Splines	发布一条赛道并有十人下载。
37	银杯	Win Grand Tour	完成生涯模式的横越大陆巡回赛。
38	银杯	Elite Hunter	激战赛中击败所有对手。
39	银杯	Flaming Hot	热门赛道的排名进入前 10%。
40	银杯	Join the Team	打破由开发者保持的二十八条赛道的最快单圈纪录。
41	银杯	ModNation Star	获得五千点经验值（包括比赛经验值和创作经验值）。
42	银杯	Level of Merit	达成生涯模式的全部挑战。
43	银杯	Hoarder	收集所有代币。
44	银杯	Taking On The World	获得一百场线上赛事的胜利。
45	金杯	Dominator	生涯模式中每场比赛都获得冠军。
46	金杯	Star Creator	获得二十五万点创作经验值。
47	金杯	ModNation Superstar	车手等级达到三十级。
48	白金	ModNation Legend	获得其他全部奖杯。



难点说明

奖杯07

不一定要将五个好友都邀请到同一场比赛，但是必须累计邀请过五个不同的好友，只要邀请这个条件满足就行，不需要真的比一场。

奖杯15

凡是能够查看的地点都要靠近按□键查看，其中线上赛事、热门赛道、顶尖赛道需要连接网络才能进入。请不要遗漏各个赛道入口前的最佳车手雕像。

奖杯16

生涯模式中有几个赛道都能完成 1080 度的旋转，因此不用刻意去达成。

奖杯17

单机模式下的所有类型比赛包括至少一场生涯赛事，快速赛事中的快速竞赛（纯比赛和动作赛分开算），快速赛事中的计时赛。进行赛事的时候建议大家完整的跑完一场再退出，计时赛的话请至少跑完一圈以留下成绩。

奖杯19

所有道具的一、二、三级全部都要使用过，还包括放置的也要使用。

奖杯20

教学指导在这几个地方会出现，首先是生涯模式中的 Mod 环道、乡村巡回、荒野竞赛、极速之旅，其次是快速赛事中的计时赛，再次是第一次进入热门赛道时出现的提示。这些提示出现的时候，在 NPC 说完之前，不要按○键跳过，老实地看完比较安全。另外热门赛道最好是跑完一圈记录一个成绩，这样才能确保生效。教学视频在身处 ModSpot 时，按下 START 键调出主菜单就能够找到。十九个视频被划分成了三类，其中四个关于创意站，十三个关于赛道建筑，两个关于线上模式。建议大家一边看一边记，免得有遗漏。最后要提醒的是，看视频的时候千万不要试图跳过，老老实实从头看到尾！如果实在看不下去，可以每进入一段视频就把手柄放在一边去干别的事情，但是一定要记清楚自己哪些看了，哪些没看。

奖杯22

最简单的办法是自己做一个赛道发布出来，然后赶紧主办休闲赛，开启 AI 车手，满足开始条件后立刻开始比赛，跑完奖杯入手。

奖杯23

一次性甩尾的点数到达十万必须有赛道的支持，这里推荐想拿此奖杯的玩家去下载这个赛道。这个赛道名为“UCG PS3 SPECIAL VOL.11”，玩家只需在 ModSpot 内按下 START 键，选择分享，再选择下载，之后找到文字搜索，然后输入“UCG”就能找到，在这个赛道上完成甩尾十万点的难度绝对比其他同类赛道要小很多。这个赛道小，道路宽，全程只有一个加速垫，开始之前请将比赛的圈数设定为“九”，从第一圈起跑就开始甩尾，一直甩到第九圈就能有十万多点了。甩尾的时候尽量走外圈，不要去走加速垫，而是应该把加速垫当作一个提示，如果快要碰上加速垫就证明甩尾太过于靠近内圈了，需要赶紧调整。

奖杯24

属于玩得多了自然就会解开的奖杯，如果想尽快达成，就没事多做几次十几点的甩尾，毕竟这个奖杯是只看成功次数而不看点数的。

奖杯25

和奖杯 26 一起推荐各位选择快速竞赛，将类型设定为动作赛，只跑一圈，难度选择简单，AI 车手选择最少的三人，然后找自己最熟悉的赛道开始即可。

奖杯27

要修改必须先下载，至少要下载 Mod、赛车、赛道各一个，而且这些赛道的作者还必须允许作品被修改，是否允许修改的状态在查看作品信息时就能找到。下载来之后随便改个东西再储存一下，奖杯入手。

奖杯28

进入线上赛事区域，选择参加经验值赛，再选择经验值系列赛，系列赛一共有五场，想解锁这个奖杯必须获得第一。

奖杯30

在 ModSpot 随便拍一张照片就行了，拍下来的照片会自动储存在 PS3 的相册图片目录里。

奖杯31

一般来说在由玩家自制的赛道中跑完比赛并取得第一就行了，不过也有完成此要求却并未解锁奖杯的情况出现。最稳妥的办法是自己或者由好友建一条赛道，自己主办比赛，然后跑到第一名，这么一来就可以解开奖杯了。

奖杯32

打中就算，所以拼命的攻击其他车手吧！

奖杯39

热门赛道的排名是以天为单位结算的，如果玩家的成绩排名在结算之后进入了 10%，第二天玩家上线就能自动解锁该奖杯，还能获得经验值加成。玩家要做的就是去当天的热门赛道，尽全力将自己的单圈成绩跑到最好，只要单圈成绩距离最佳成绩越近，进入前 10% 的可能性就越大。

奖杯40

这二十八条赛道最快单圈就是生涯模式的二十八场赛事赛道，打破开发者的单圈纪录就行（注意是单圈），这里推荐各位按照这个方法来跑，应该能轻松不少。第一圈的时候慢慢走，就跟逛街一样，让 AI 车手把我们甩在身后，再拼命甩尾，把气力槽蓄满。道具方面捡到三级的瞬间移动存好，第二圈开始时就赶紧发力，全速前进，赛道难点处就放瞬移直接跳过去，这么一来完全不用担心被 AI 车手干扰，因为我们是最后一名而且可能已经被套圈，基本所有攻击道具都打不到我们。

奖杯42

因为生涯模式二十八场赛事的每个挑战要求在游戏中都能直接查看到，本文就不再过多的阐述，其实只要各位能够稳扎稳打，一次以达成一个挑战为目标，全达成就是可能的。

奖杯44

考虑到网络因素，这个奖杯的难度应该算不小了，建议有条件的玩家找好友一起帮忙刷。

奖杯46

个人认为是游戏中最有难度的奖杯，二十五万创作经验值是相当高的要求！如果没有好友帮忙刷，几乎不可能达成。玩家平时要做的就是多多制作并上传发布好作品，作品全部允许修改，因为这样还能从人家的修改中获得一点经验收入，接下来要做的就是等了。二十五万，谈何容易！



自爆 在一些地形相对复杂的赛道，因为飞跃与撞车等情况的发生，难免会遭遇被卡住的窘境，由于赛车并不是完全不能动弹，系统就不会把玩家自动带回到赛道上，在不得已的情况下，玩家可以按下 SELECT 键让赛车自行爆炸。

DVD光盘内容介绍



欢迎使用《PS3专辑》Vol. 11 数据DVD光盘，本光盘为PC、PS3两用光盘，内容包括影像集结、美图集结、音乐集结、主题集结和特别附赠五大部分，其中影像、图片和音乐可在PS3上直接使用。



内容包括 《GT赛车5》、《辐射 新维加斯》、《ICO&汪达与巨像 HD版》、《阿修罗之怒》、《暗影诅咒》、《苍翼默示录CS》、《恶魔城 暗影之王》、《二之国 白色圣灰的女王》、《鬼泣(新作)》、《幻境神界 大天使的崛起》、《皇牌空战 突击地平线》、《凯瑟琳》、《灵魂入侵》、《漫画英雄对Capcom 3》、《骑士契约》、《如龙 终焉》、《杀出重围 人类进化》、《生化尖兵 重装上阵2》、《小小大星球2》、《最终幻想XIV》等近30段高清影像。

使用指南 光盘中提供的全部为720p以上分辨率的高清视频，使用者可直接将光盘放入PS3主机内欣赏这些高清视频，还可将其拷贝进PS3主机的硬盘中。如果您的电脑无法流畅播放这些视频，那可能是您的电脑配置不够高，或是播放器问题，建议直接使用PS3观看。



内容包括 壁纸部分包括《DC漫画英雄Online》、《F1 2010》、《GT赛车5》、《NeverDead》、《Project Dust》、《R.U.S.E》、《阿玛勒王国 清算》、《恶魔三全音》、《辐射 新维加斯》、《黑暗血统》、《横冲直撞 旧金山》、《猴岛小英雄》、《极品飞车 热力追踪》、《寄生前夜 第3个生日》、《九十九夜 II》、《劳拉与光之守护者》、《潜龙谍影 崛起》、《杀戮地带3》、《闪点行动 红河》、《无名英雄2》、《星球大战 旧共和国》、《星球大战 原力释放 II》、《伊苏7》、《鹰击长空2》、《指环王 北方战争》、《最终幻想XIV》等多款游戏的50张精选游戏壁纸；另有《薄樱鬼 巡想录》、《特特莉的工作室 艾兰德的炼金术士2》、《超次元游戏 海王星》全CG图集，总计近300张美图供各位欣赏。

使用指南 光盘中提供的壁纸全都是可完美适应PS3分辨率的图片，使用者可直接将光盘放入PS3主机内欣赏，或将其拷贝至PS3的硬盘中作为壁纸。



内容包括 《428 被封锁的涩谷》、《块魂赞歌》、《特特莉的工作室 艾兰德的炼金术士2》和《战国BASARA 3》等游戏的原声音乐集，乐曲总数超过200首。

使用指南 光盘中提供的PS3游戏原声均为MP3文件，使用者可以直接将光盘放入PS3或电脑光驱中欣赏，也可拷贝至便携播放设备中，欣赏起来更为方便。



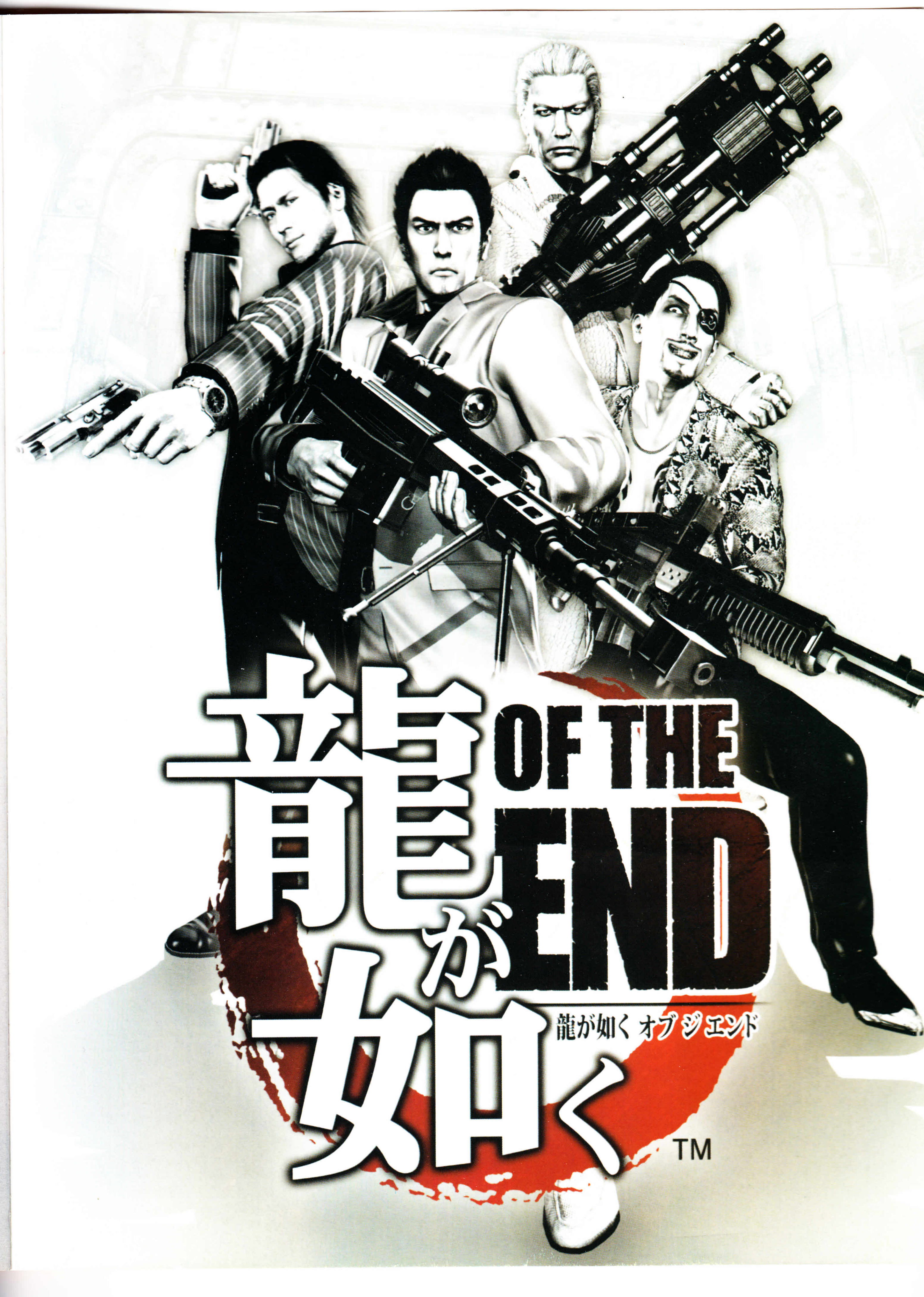
内容包括 “奖杯图标大集合5”收录了《边境之地》、《薄樱鬼 巡想录》、《超次元游戏 海王星》、《超级街头霸王IV》、《纯白相册》、《极品飞车 变速》、《蓝色绿洲 鱼的治愈空间》、《特特莉的工作室 艾兰德的炼金术士2》、《战国BASARA 3》游戏的奖杯图标，分辨率为240×240，格式为PNG，总数超过300个。另有《边境之地》刷武器箱子视频演示。

使用指南 “奖杯图标大集合”中包括的游戏均是PS3专辑制做过攻略研究或奖杯攻略的游戏，设计精美有趣的图标值得大家收藏和鉴赏。另附赠了“PS3奖杯开启音效”的MP3文件，让取得奖杯的愉悦心情常伴你的左右。



内容包括 《蝙蝠侠 阿克汉姆城》、《街头霸王对铁拳》、《苍翼默示录》、《初音未来》、《辐射3》、《辐射 新维加斯》、《黑手党 II》、《横行霸道IV》、《猴岛小英雄》、《寄生前夜 第3个生日》、《灵魂能力》、《潜龙谍影 和平行者》、《潜龙谍影 崛起》、《荣誉勋章》、《入口2》、《杀戮地带2》、《失落的星球2》、《使命召唤 黑暗行动》、《死神BLEACH》、《死亡空间2》、《铁拳》、《无名英雄2》、《小小大星球2》、《质量效应2》、《蜘蛛侠 破碎次元》、《致命格斗》、《装甲核心FA》、《最终幻想VII》、《最终幻想VII 地狱犬之挽歌》、《最终幻想X III》等游戏的主题，还有电影、动漫和艺术主题，总计50个，并加入了主题效果图的预览。

使用指南 光盘中的主题无法直接在PS3中进行复制，如需使用，必须先将光盘放进电脑光驱，然后在U盘、PSP等移动存储设备的根目录下建立“/PS3/THEME”文件夹，再将准备拷入PS3的主题文件(“.p3t”后缀的文件)复制到该文件夹下，将存储设备与PS3连接后，就能在“主题设置”中选择安装自己喜欢的主题了。如果有兴趣，您还可以使用光盘中附带的主题制作工具“PS3 Theme Creator”制作自己喜爱的主题，当然，在这个文件夹内我们还为您准备了这个工具的使用教程。


龍が如く
OF THE END
龍が如く オブ ジ エンド
TM

PS3专辑
PS3 SPECIAL

ISBN 978-7-89476-521-5
9 787894 765215

本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-89476-521-5
PS3专辑光盘定价：32元(DVD+手册)